РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Олег Данилов
Зам. главного редактора
Максим Потапов
Сергей Светличный
Редакторы
Александр Птица
Алексей Фингерут
Обозреватели
Кирилл Балалин
Янош Грищенко
Максим Капинус
Тестовая лаборатория
Сергей Макаров
Владимир Марчук
Тарас Олейник
Литературная редакция
Валерия Нетунахина
Алина Жигунова
Юлия Нетунахина
Алла Петрова
Любовь Смолина
Верстка
Наталия Самарина
Дизайн
Евгений Медведев
Цветокорректор
Лариса Брусова
Фотографии
Константин Самоцветов
Андрей Шелухин
Юрий Съедин
Директор по рекламе
Ольга Вакулюк
Менеджер по распространению
Светлана Радченко

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Президент, генеральный директор
Сергей Арабаджи
Вице-президент, старший главный редактор
Михаил Лаптев
Вице-президент, исполнительный директор
Наталия Петровская
Начальник тестовой лаборатории
Евгений Севериновский
Директор по распространению
Ольга Галушка
Технический директор
Алексей Груша
Директор фотослужбы
Андрей Турцевич
Артдиректор
Евгений Медведев
Директор по маркетингу
Виктория Николаева
Директор интернет-проектов
Владимир Возняк
Менеджер по полиграфии
Владимир Бугайчук
IT-менеджер
Александр Савченко

Журнал «Домашний ПК», № 2 (86), февраль 2006
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2006 г.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 35 000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, г. Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357
(044) 270-3890
отдел распространения (044) 249-9759
(044) 331-0409
(044) 331-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

Горячий январь



Казалось бы, первый месяц года для компьютерной индустрии должен быть спокойным и несуетным, однако в нынешнем январе произошло достаточно много событий, которые должны задать вектор развития на весь 2006 г. И большинство из них связано с Consumer Electronics Show, проходившей 5–8 января в жарком Лас-Вегасе. Эта выставка в последние годы явно становится событием номер один в IT-бизнесе. В 2005 году за CES пристально следили все энтузиасты информационных технологий. Еще бы, ведь только среди основных докладчиков были главы таких компаний, как Google, Intel, Microsoft, Sony и Yahoo!

Вначале о громком и несколько неожиданном заявлении Intel. Флагман индустрии впервые за 37 лет меняет знакомый пользователям всего мира логотип Intel Inside. На смену ему приходит новый со слоганом Leap ahead – «Скачок вперед», что, по мнению руководителей компании, подчеркивает смещение акцентов с компьютерной на потребительскую технику. Вместе с этим крупнейший производитель процессоров постепенно откажется и от знакомого всем бренда Pentium. Пока переименованы мобильные чипы, которые отныне носят названия Core Solo и Core Duo, что должно сориентировать пользователей на восприятие процессора как сердца, ядра системы, вокруг которого строится и персональный компьютер, и цифровой дом.

На CES Intel демонстрировала платформы Viiv и Centrino Duo на базе процессоров Core Duo и Core Solo. Последние – это новое поколение мобильной платформы Intel на микросхемах семейства Intel 945 Express с поддержкой технологий Active Management и Virtualization. Viiv же предназначена исключительно для мультимедийных ПК и домашних развлекательных центров, функционирующих на Windows XP Media Center Edition. В рамках CES было объявлено о том, что компании AOL, MTV, Google Video, Yahoo! оптимизируют свои сервисы поиска и доставки цифрового контента под технологию Viiv.

Еще одно событие, связанное с процессорами Intel, – демонстрация Apple на выставке Macworld готовых систем iMac и MacBook Duo на базе Intel Core Duo. Кроме того, Apple объявила, что не будет препятствовать установке на свои компьютеры ОС Windows! Кстати, если говорить о цифровом медиаконтенте, а этот модный термин звучал практически во всех выступлениях на CES, Apple есть чем гордиться: онлайновый сервис iTunes демонстрирует рекордные показатели продаж аудиотреков – 3 млн композиций в день.

Медиаконтент, видео высокого разрешения, онлайновые продажи и трансляции – ключевые слова для понимания происходящего сейчас в IT-индустрии. HDTV и связанные с ним системы хранения и воспроизведения видеосигналов на базе HD-DVD и Blu-ray оказались в центре внимания на CES. Так, были показаны четырехслойные BD-R-диски объемом 100 GB от TDK, поддерживающие скорость записи 72 Mbps. Многие компании демонстрировали прототипы HD-DVD и Blu-ray-приводов, как компьютерные, так и для бытовой электроники, которые должны попасть к потребителю уже в первом квартале этого года. Похоже, нас ждет очередной этап войны форматов.

Естественно, не обошлось в январе без анонсов новых ЖК-мониторов и телевизоров (Samsung представила панель со скоростью реакции матрицы 2 мс, ViewSonic – 1 мс!), широкоформатных ноутбуков с расширенными мультимедийными функциями, MP3-плееров с Wi-Fi, графических акселераторов, телефонов, медиаплееров и других устройств. Рассказать обо всем в рамках редакторской статьи невозможно, но уверен, что эти новинки попадут в ближайшее время к нам, и со страниц «Домашнего ПК» вы одними из первых узнаете, чем живет и как развивается компьютерная индустрия сегодня.

Самое интересное еще впереди.

С наилучшими пожеланиями
Олег Данилов

№ 2 (86), февраль 2006

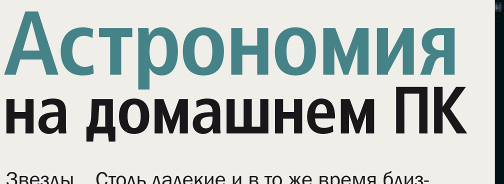
Содержание



Портативные медиаплееры A2 и X5 от Cowon

Фактически перед нами мультимедийный комбайн, способный отображать фотографии и поддерживающий наиболее популярные форматы (JPG, BMP, PNG), проигрывать музыку (MP3, WMA, OGG, WAV) и видео (AVI, ASF, WMV), кодировать звук и ролики как с внешних источников, так и со встроенного FM-тюнера, а также показывать текст.

с. 20



Астрономия на домашнем ПК

Звезды... Столь далекие и в то же время близкие, они всегда будоражили человеческие умы. И только сейчас, когда люди делают первые робкие шаги в освоении космоса, мы наконец сможем увидеть то, о чем так долго мечтали наши предки.

с. 64





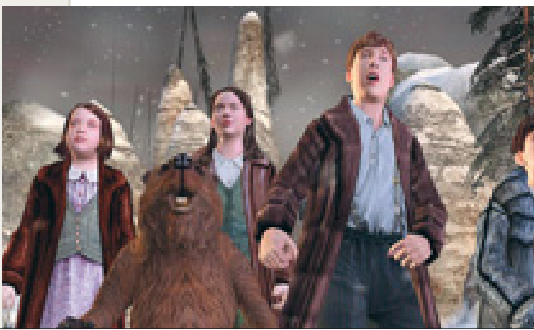
Radeon X1800 XL против GeForce 7800 GT

с. 42

Видеокарты начального и среднего уровня не позволяют насладиться визуальным великолепием современных игр, а более дорогие не оправдывают своей стоимости. Оптимальное решение можно найти в ценовом диапазоне $320–400, но здесь придется выбирать между предложениями ATI и NVIDIA.

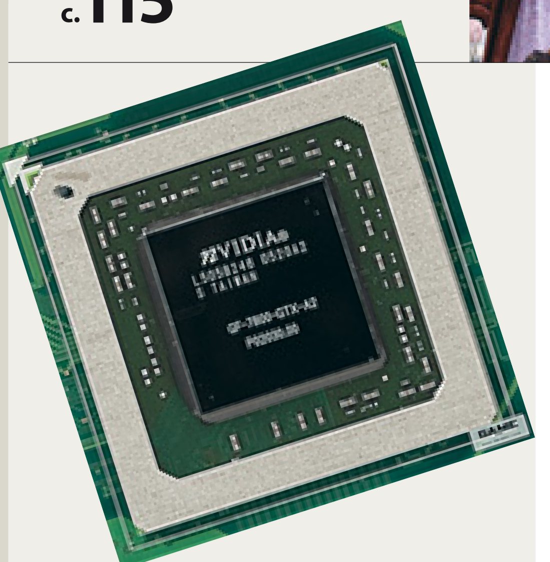
Игротека

The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe



Картинка на экране идентична той, которую мы видим в фильме. Дабы убедить нас в этом, авторы используют стоп-кадр с резким переходом от киносцен к 3D-графике. Что ж, модели главных героев и сказочных существ, населяющих Нарнию, разработчикам удались, как и локации.

с.115



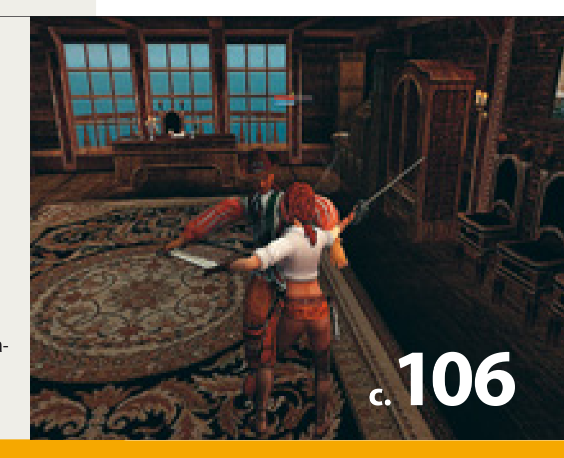
Скрытые возможности графических чипов

В редакцию достаточно часто поступают вопросы о «вскрытии» заблокированных конвейеров графических чипов. В данной статье мы расскажем, почему производители отключают некоторые функциональные блоки в видеочипах и как «бороться» с этим явлением.

с.72

«Корсары III»

История шведского линкора «Васа» поучительна. Наиболее мощный и крупный военный корабль своего времени затонул 10 августа 1628 года в порту Стокгольма, не пройдя и мили. А все из-за того, что король Густав Адольф постоянно вмешивался в строительство и велел усилить огневую мощь и парусность линкора. Что такое остойчивость судна, недалекий правитель не ведал.



с.106



Тест номера: струйные принтеры

с.22

Технология струйной трехцветной печати долгое время считалась универсальной. Построенные на ее базе аппараты получили распространение среди как пользователей недорогих устройств начального класса, так и профессионалов.



ВИСОКА ПРОДУКТИВНІСТЬ, КОЛИ ВОНА ВАМ ДІЙСНО НЕОБХІДНА.

Виконуйте кілька ресурсоємних завдань одночасно за допомогоюПК Delfics® DDS на базі двоядерного процесору Intel® Pentium® D.

АКЦІЯ! MP3 плеєр в ПОДАРУНОК!*

Кожному покупцю акційного ПК Delfics® MP3 плеєр з пам'яттю 256 Мб у подарунок!

ПК Delfics® DDS

На базі процесору Intel® Pentium® D 820 2.8 GHz, двоядерний
- Материнська плата на базі Intel® 945P
- Оперативна пам'ять DDR II 512Mb 533 MHz
- Жорсткий диск 160GB 7200 Serial ATA II
- Відеоадаптер ATI X1300PRO SAPPHIRE
- 256MB/128bit/TV/DVI PCIeX
- Оптичний привід DVD-RW/+RW
- Корпус Foxconn 350W

4099 грн.

З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті **www.gigabait.com.ua**

Повний асортимент продукції дивись у мережі салонів-магазинів **«ГігаБайт»**

м. Київ, вул. Велика Житомирська, 6
(044) 279-2215, 279-8643, 279-8476

м. Київ, пр. Маяковського, 10
(044) 515-8475, 536-0923

м. Київ, пр. Московський, 16
(044) 501-0318, 419-8188

м. Київ, вул. Тимошенка, 21
(044) 426-1702, 426-1431,
(044) 426-2350

м. Київ, вул. Декабристів, 9
(044) 562-66-9

м. Біла Церква, бульв. Перемоги, 99
(04463) 4-49-35, 4-47-52

м. Житомир, пров. Вацківський, 3
(0412) 41-2753

м. Житомир, Старий бульвар, 2
(В. Бердичівська, 26)
(0412) 42-1616, 34-4490

м. Кіровоград, вул. Преображенська, 3а
(0522) 35-1767

м. Сімферополь, вул. Гоголя, 15
(0652) 51-0168, 51-0167

м. Чернігів, вул. Мстиславська, 33
(04622) 7-47-07

Отримай ГігаCard
у київських салонах-магазинах «ГігаБайт» та купуй неакційні товари зі **ЗНИЖКОЮ від 3% до 5%**
подробиці у магазинах «ГігаБайт»

КРЕДИТ НА 1 РІК ПІД 0%

Гарантія на ПК Delfics® – 3 роки.

ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО



* Компанія залишає за собою право на незначну зміну цін та конфігурацій. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. Термін дії акції з 1 по 28 лютого 2006 року. Акція дійсна у київський мережі салонів-магазинів«ГігаБайт». Подарунком вважається придбання послуги за 1 гривню. Подарунки поверненню й обміну не підлягають.

№ 2 (86), февраль 2006

Содержание диска ДПК-DVD

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.

Что означают знаки «Выбор редакции»

Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.

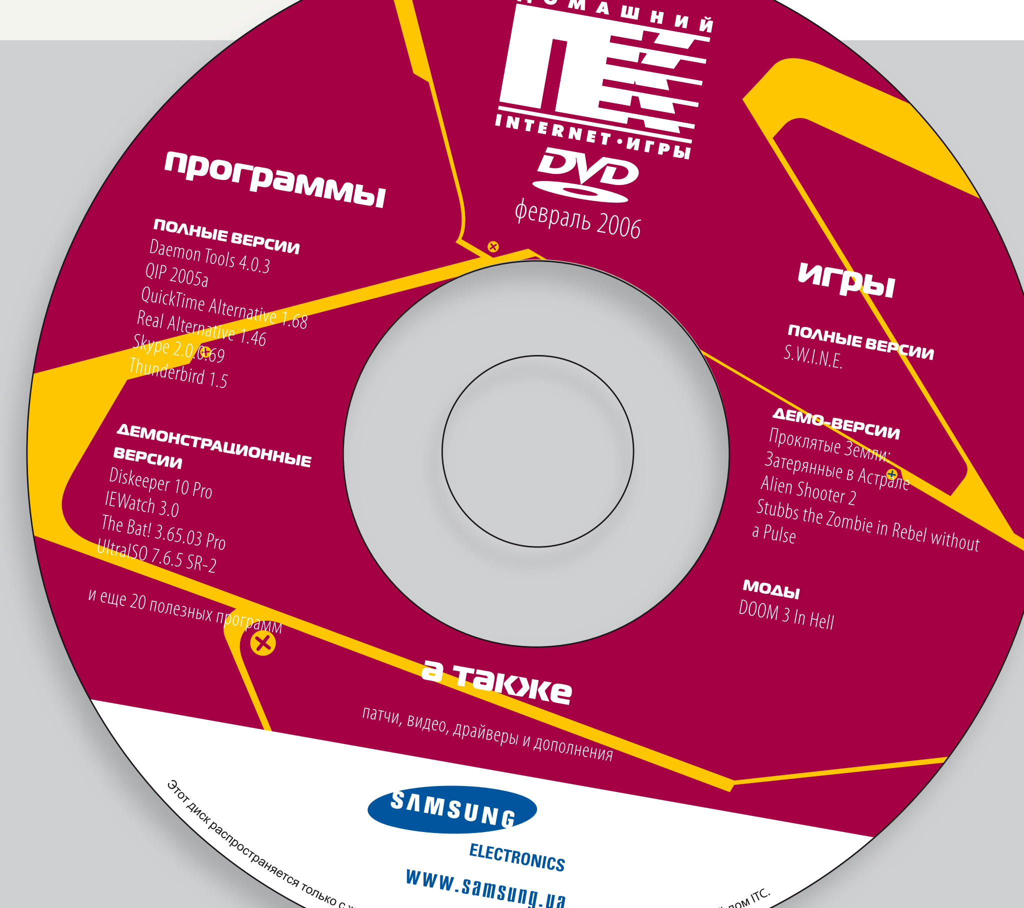


Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы пользователей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.






Winston
Живи справжнім
Winston
LIGHTS
Вміст у димі однієї сигарети Winston Легкі: смол – 8 мг, нікотину – 0.7 мг.

Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены этим знаком

СМОТРИ на диске

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP

Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse

Takeda 2

Любительские моды

DOOM 3 In Hell

Патчи

«АЛЬФА: Антитеррор» #4

«Блицкриг 2» 1.3

«Бригада E5: Новый альянс» 1.12 (неофициальный)

«Вечера на хуторе близ Диканьки» 1.02

«Звездное наследие» 1.16

«Корсары III» 1.1

«Магия крови» #1

«Ночной Дозор Racing»/«Дневной Дозор Racing» 1.1

«Стальные монстры» 1.1

Ex Machina 1.02

Rome: Total War 1.5

Rome: Total War – Barbarian Invasion 1.6

«Splinter Cell: Теория хаоса» 1.05

«Talvisota: Ледяной ад»

«UFO: Возмездие» 1.1

WarCraft 3: Reign of Chaos 1.20c

WarCraft 3: The Frozen Throne 1.20c

Warhammer 40 000: Dawn of War

Видео

Broken Sword: The Angel of Death

Faces of War («В тылу врага 2»)

FIFA Street 2

Fight Night Round 3

Monster Madness

Pirates of the Burning Sea («Корсары Online»)

Project Offset

SUN: Soul of the Ultimate Nation

The Sims 2: Open for Business

TimeShift

Драйверы

Материнские платы

VIA Hyperion Pro 5.07A

Видеокарты

ATI Catalyst 5.13

Intel Graphics Media Accelerator 14.18

NVIDIA ForceWare 81.98

NVIDIA ForceWare 82.12 Beta

Звуковые карты

Realtek AC97 A3.81

Realtek HD Audio 1.30

Сетевые карты

Realtek LAN Driver 6.35

Что означают звезды в наших рейтингах

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

Подписку с курьерской доставкой можно оформить

КИЕВ
KSS (044) 270-6220
«Блиц-Информ» (044) 205-5110
«ПрессЦентр» (044) 239-1049
«Саммит» (044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«АВ сервис» (06242) 27-018

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий» (056) 744-7287
«Атма трейд» (056) 373-7631

ДОНЕЦК
«Бегемот» (062) 345-0626
«Идея» (0623) 81-0932

ЖИТОМИР
«Горизонт» (0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис» (0612) 62-5151

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.» (0642) 53-4073

ЛЬВОВ
«Деловая пресса» (0322) 70-3468
«Фактор» (0322) 41-8391
«Львівський кур'єр» (0322) 23-0410

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау» (0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
ЧП «Хут О. А.» (05549) 46-303

ОДЕССА
«МиМ» (048) 777-4539

СЕВАСТОПОЛЬ
«Экспресс-Крым» (0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс» (0652) 52-5727

СУМЫ
«Эллада S» (0542) 25-1249

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг» (0352) 43-1011

ХЕРСОН
«Кобзарь» (0552) 22-5218

ЧЕРКАССЫ
«Медиа-Принт» (0472) 45-3113

ЧЕРНИГОВ
«Визард» (0462) 10-1381

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Стронгин С. Б.» (03722) 72-410

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.

Подписку можно оформить круглогодично с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения:
тел. (044) 331-0409; 331-0401

Новости



ACER FERRARI

Сотрудничество компаний Acer и Ferrari началось два года назад. С тех пор регулярно появляются устройства, разработанные этим оригинальным альянсом.

Очередная новинка – 20-дюймовый ЖК-монитор Ferrari F-20. Естественно, он привлекает внимание своим стильным дизайном, но и по техническим характеристикам тоже не отстает. Поддерживается разрешение 1680×1050 пикселов, уровень контрастности 800:1, а время регенерации матрицы – 8 мс.

Все мониторы Ferrari комплектуются интегрированными 5-ваттными спикерами и блоком Media Module, имеющим достаточный для подключения практически любого медиаустройства набор портов, а также встроенным ТВ-тюнером с пультом ДУ.



Гибкие часы

Компании Citizen Watch и E Ink продемонстрировали первые в мире часы, созданные на основе технологии электронной бумаги (electronic paper display, EPD), размером 53×130 см. Их уникальность состоит в том, что они гибкие и имеют толщину всего 3 мм.

Дисплей характеризуется повышенной яркостью и контрастностью, что позволяет использовать устройство, как в затемненных помещениях, так и при ярком солнечном свете, кроме того, угол обзора составляет практически 180°. Весят часы всего 1,5 кг, несмотря на солидные размеры.



Entertaible

На крупнейшей выставке потребительской электроники CES 2006, прошедшей в начале января в Лас-Вегасе, компания Philips удивила публику необычной игровой платформой – Entertaible.

Ее основной (по крайней мере для игрока) элемент – это 30-дюймовый горизонтальный сенсорный ЖК-монитор, использующий инфракрасные LED и фотодиоды, способные одновременно определять десятки объектов.

Нетрудно догадаться, что новая разработка позволит удачно сочетать особенности традиционных семейных настольных развлечений типа «Монополии» или «Эрудита» с возможностями современных видеоигр.



ICQ Ukraine

Агентство Sputnikmedia.net сообщило о запуске совместного с компанией ICQ проекта – украинской версии интернет-пейджера ICQ.

Интерфейс этого ПО полностью локализован, имеется и ряд дополнительных сервисов, функционирующих на базе Web-ресурса bigmir)net. В их числе – интегрированная в ICQ форма поиска по Сети, отправка SMS абонентам украинских операторов мобильной связи. Планируется, что в дальнейшем к ним добавятся системы видеоконференций, голосовых сервисов и работы с мультимедийными сообщениями.



Свершилось то, о чем говорили уже несколько месяцев. На выставке MacWorld босс Apple Стив Джобс представил новые модели настольного компьютера iMac и ноутбука MacBook Pro, имеющие на борту двухъядерные процессоры Intel Core Duo. Как заявил Джобс, по сравнению с чипами PowerPC G5, использовавшимися прежде в «яблочных» компьютерах, новые CPU позволяют повысить производительность вдвое, а на некоторых приложениях и втрое. iMac уже поступил в продажу в США в двух конфигурациях (процессоры с частотами 1,83 GHz и 2 HGz)





Mindstorms NXT

В выставке CES 2006 в Лас-Вегасе принимала участие и знаменитая компания LEGO. Она представила обновленную версию конструктора Mindstorms, позволяющего самостоятельно заниматься сборкой роботов.

Разработчики, демонстрировавшие Mindstorms NXT, рассказали, что на построение простейшего LEGO-андроида требуется не более получаса. Программирование производится с обычного ПК с Windows или MacOS, а встроенный адаптер Bluetooth обеспечивает управление роботом с мобильного телефона или КПК. В конструкторе имеется 520 блоков. Благодаря этому можно варьировать формфактор, т. е. менять внешний вид.

Набор Mindstorms NXT поступит в продажу в США по ориентировочное цене $250.





Новый логотип Intel

Крупнейший в мире чипмейкер заявил об отказе от прежнего логотипа. Новый символ призван подчеркнуть смещение акцентов Intel с компьютеров на потребительскую технику. Вместо знакомого всем написания Intel с приспущенным «е» будет использоваться имя компании, заключенное в овальный вихрь, а на смену девизу Intel Inside, введенному в 90-е годы, пришла фраза «Leap Ahead».





Fatal1ty 1010



Ник известного прогеймера Джонатана «Fatal1ty» Вендела стал полновесным брендом. Мы уже встречались с видео- и звуковыми картами, материнскими платами, на которых написано его прозвище. Теперь к линейке Fatal1ty добавились и мыши.

Неудивительно, что Creative Fatal1ty 1010, подобно всем предыдущим продуктам «имени Вендела», позиционируется как устройство, предназначенное в первую очередь для игроков.

Эта мышь имеет сменные грузики (3,5; 11; 26 г), позволяющие регулировать ее массу. Кроме того, разрешение оптического сенсора меняется на лету (400, 800, 1600 dpi). Глядя на индикатор, можно быстро определить режим работы «грызуна». Ориентировочная стоимость – $50.



Лучший из лучших. Итоги «GameПрофи 2005»

«Домашний ПК» по мере сил старается быть не только помощником и советчиком пользователей персональных компьютеров и гидом покупателя, но и неким интеллектуальным клубом для своих читателей. Ежемесячно мы отбираем самые интересные события для интернет-календаря, приводим занимательные факты из истории и знакомим вас с научным ПО. Кроме того, мы регулярно устраиваем разнообразные конкурсы для эрудитов, такие как «GameПрофи 2005», итоги которого были подведены в начале этого года.



В редакции «Домашнего ПК» игровую систему Advantis 6L LE знатоку компьютерных игр Андрею Недзелницкому вручают Дмитрий Орда («Квазар-Микро») и Олег Давыдов («1С. Украина»). Похоже, все довольны

Во втором полугодии в викторине «GameПрофи 2005» приняли участие около сотни читателей нашего журнала, которые должны были ответить на тридцать вопросов о компьютерных играх, опубликованных в шести номерах журнала. Нас очень порадовал высокий уровень подготовки претендентов на звание лучшего знатока игр Украины – большинство ответов оказались верными, хотя некоторые задания, придуманные сотрудниками «ДПК», были весьма каверзными.

В бескомпромиссной борьбе первое место с преимуществом в пять очков занял киевлянин Андрей Недзелницкий, не совершивший за все время викторины ни одной ошибки.

Напомню, что на каждом этапе «GameПрофи» читатели, правильно ответившие на все пять вопросов, получали диски с игровыми хитами от компании «1С», а лучший из лучших по итогам полугодия мог стать обладателем ПК Advantis 6L LE от «Квазар-Микро».

Как рассказал нам Андрей Недзелницкий, далеко не все ответы он нашел в Интернете. Поиски истины заставили его посетить библиотеку Верховной Рады Украины, а также пообщаться со знатоками военной техники и истории. Получая честно заработанный игровой компьютер Advantis 6L LE из рук представителя «Квазар-Микро» Дмитрия Орды, лауреат «GameПрофи 2005» пожелал успехов журналу «Домашний ПК» и нашим партнерам – компаниям «Квазар-Микро» и «1С». Андрей – читатель «Домашнего ПК» со стажем, и, естественно, у него уже есть компьютер, вторая же система позволит ему создать локальную сеть и наслаждаться мультиплеерными баталиями.

Мы еще раз благодарим наших партнеров, а также всех читателей «Домашнего ПК», принявших участие в акции, – они действительно показали себя профессионалами и знатоками компьютерных игр.

Акция «Подписка 2006» завершена

Наши читатели со стажем знают, что редакция «Домашнего ПК» совместно с ведущими производителями hardware и программного обеспечения регулярно проводит всевозможные акции. Одна из них, приуроченная к подписной кампании на 2006 год, была организована нами в тандеме со всемирно известной компанией Samsung.



ЖК-монитор Samsung SM 193P+ получает Владимир Вакульчик

Использовать свой шанс и стать владельцем hi-tech-устройства от Samsung мог любой читатель «Домашнего ПК», оформивший подписку до 15 декабря 2005 г. и приславший абонемент по нашему адресу до 25 декабря. Из всех, кто не поленился это сделать (а таких энтузиастов нашлось около двух тысяч человек), его величество случай выбрал восемь счастливчиков, которым и достались приятные и полезные новогодние сюрпризы.

Анализируя результаты, мы еще раз убедились, что активные читатели журнала есть во всех уголках нашей страны. В этом вы сможете убедиться, посмотрев, в каких населенных пунктах живут победители акции. Представлены и индустриальный Донбасс, и курортный Крым, и


У Андрея Дабижи на повестке дня вопрос: «Чем заполнить 160 GB новенького винчестера?»



Жесткий диск от Samsung – полезное пополнение в компьютерном хозяйстве Сергея Подошева

Прикарпатье, и Слобожанщина, и столица.

А теперь можно, несколько переиначив крылатые «оскаровские» слова, объявить: «And the winners are...»

Ноутбук Samsung X10+ на базе процессора Pentium M с 14,1-дюймовым XGA TFT-дисплеем достался киевлянину **Виталию Кузьменко**.

Владимир Вакульчик из пгт Верхний Рогачик Херсонской области отныне будет наслаждаться отличной картинкой на экране 19-дюймового ЖК-монитора Samsung SyncMaster 193P+ (кстати, именно на таких работает и редакция «ДПК»).

Стильный мобильный телефон Samsung D600, оснащенный двухмегапиксельной камерой, будет в 2006 году обеспечивать комфортное общение **Сергея Могилевского** из Севастополя с другими пользователями сотовой связи.

Сразу пять человек пополнили дисковое пространство своих домашних ПК 160 гигабайтами. Именно таков объем жестких дисков от Samsung, полученных **Александром Бовкуном** (г. Черновцы), киевлянами **Ярославом Глущенко** и **Андреем Дабижей**, **Борисом Мурадовым** (г. Первомайск, Харьковская обл.) и **Сергеем Подошевым** из Сум.

Нам было очень приятно узнать, что практически все лауреаты акции «Подписка 2006» являются давними поклонниками журнала. Они сказали немало лестных слов в адрес «ДПК», а их конструктивные замечания мы обязательно учтем в будущем.

Становитесь подписчиками «Домашнего ПК» – и непременно когда-нибудь удача улыбнется вам.



С ноутбуком Samsung X10+ Виталий Кузьменко присоединится к славному племени мобильных пользователей

ХардWare





Saitek A-250

Цена – $150

Продукт предоставлен
представительством Saitek в Украине, www.saitek.com.ua

Конфигурация
2.1

Суммарная мощность
9 Вт RMS

Сателлиты
2×3 Вт

Сабвуфер
3 Вт RMS

Акустические системы Saitek отличаются специфическим дизайном. Стильная расцветка и округлые формы – визитная карточка этих устройств. У модели A-250 есть и еще одно интересное свойство – беспроводность. Расположить небольшую коробку в любом месте офиса или дома не составляет труда, поскольку в A-250 для передачи сигнала используется частота 2,4 GHz и обеспечивается 30-метровая дальность работы.

Изюминкой данной модели является способность самостоятельно управлять плейлистом. Возможен переход между композициями, пауза – и все это на расстоянии от источника звука.

Понятно, что заменить стационарную акустическую систему по качеству воспроизведения A-250 не способна, однако как мобильное решение для озвучивания рабочего места с ноутбуком вполне подходит.

вердикт ★★★★★

ЗА
Отличный дизайн; управление плеером; беспроводность

ПРОТИВ
Качество звука не на высоте; большая стоимость

Cowon iAudio F1

Цена – $194

Продукт предоставлен
Blade Ukraine, www.blade.com.ua

Объем памяти
1 GB

Форматы
MP3, WMA, OGG, ASF, WAV

Функции
MP3-плеер, диктофон, FM-радио

Питание
встроенный аккумулятор, заряжаемый через USB

Интерфейс
USB 2.0

Разъем USB
нестандартный

Любители автогонок Формула 1 будут рады появлению такого продукта на рынке. Внешне плеер F1 смахивает на спортивный болид и оснащен не менее солидно. Флэш-память объемом 1 GB, FM-тюнер, линейный вход – полный набор функций современного MP3-плеера.

Интерфейс по дизайну напоминает интерьер автомобиля. Все показатели отображаются как на приборной панели торпедо, но в случае необходимости можно переключиться и в обычный режим. Качество воспроизведения композиций на высоком уровне, настроек эквалайзера и объемного звучания предостаточно. Порадовала и чувствительность FM-тюнера, прекрасно определившего большинство радиостанций.

Подключение к ПК через специальный переходник mini-jack – USB, пожалуй, единственное замеченное неудобство.



ЗА
Интересный дизайн

ПРОТИВ
Нестандартное подключение через USB; стоимость



Creative
SB X-Fi Elite Pro

Цена – $345

Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Интерфейс
PCI

Частоты сэмплирования
44,1; 48; 96; 192 kHz

Разрядность сигнала
16/24 bit

ЦАП
4×Cirrus Logic CS4398

АЦП
AKM AK5394A

ОЗУ
X-RAM, 64 MB

Декодирование
Dolby Digital EX, DTS-ES

Эффекты
EAX 5.0 Advanced HD аппаратно

Линейка звуковых плат Creative X-Fi представлена несколькими устройствами, которые отличаются преимущественно функциональностью и комплектацией. Однако к разработке топ-модели, получившей название X-Fi Elite Pro, инженеры компании подошли значительно серьезнее.

На выносном блоке расположены все входы и выходы, которые могут пригодиться как обычному пользователю, так и музыканту. В частности, предусмотрен линейный вход с высоким сопротивлением и регулируемой чувствительностью для подключения устройств с электромагнитными звукоснимателями. Сама PCI-плата X-Fi Elite Pro значительно отличается от других карт семейства: в ней единственной применены четыре высококлассных ЦАП Cirrus Logic CS4398, а для улучшения качества питания установлены целые батареи электролитических емкостей. Кроме того, коммутация входов и выходов осуществляется не электронными ключами, а механически, с помощью электромагнитных реле. Наконец, процессор платы оснащен радиатором, хотя частота его работы осталась прежней – 400 MHz.

Тестирование показало высочайший уровень качества воспроизведения и записи платы во всех режимах (соотношение сигнал/шум превышает 94 дБ, коэффициенты гармонических и интермодуляционных искажений – менее 0,0007% и 0,006% соответственно, взаимопроникновение каналов – менее -94 дБ); то же самое подтверждает и тестовое прослушивание. Одним словом, данная плата не разочарует не только геймера или музыканта, но и аудиофила со стажем.

вердикт ★★★★★

ЗА
Высочайшее качество звучания; наличие всех необходимых интерфейсов

ПРОТИВ
Громоздкость и перенасыщенность регуляторами выносного блока; «неповоротливость» ПО



Nikon Coolpix P1/P2

Цена – $500 (400)

Продукт предоставлен представительством Nikon в Украине, (044) 205-5623

Разрешение
8,0/5,0 млн пикселов

Объектив
3,5-кратный зум
7,5–26,3 мм/F2,7–5,5
(36–126 мм экв.)

ЖК-дисплей
2,5", 110 тыс. пикселов

Носитель
Secure Digital

Встроенная память
32 MB

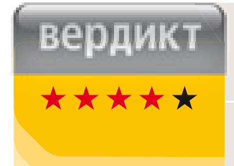
Видео
до 640×480, 30 fps со звуком и электронной стабилизацией

Дополнительные функции
D-Lighting, Face-priority AF, устранение эффекта красных глаз



Беспроводные интерфейсы уже давно напрашиваются, чтобы их использовали в потребительских устройствах. И вот компания Nikon обновила линейку фотокамер Coolpix, в которой две модели (P1 и P2) оснащены встроенными модулями Wi-Fi (802.11b/g). Для каких целей в компактной камере может понадобиться беспроводная связь? Возьмем, к примеру, передачу фото: не требуется подключать устройство к порту USB или извлекать из него карту памяти, что весьма удобно. Впрочем, обычно копирование или печать снимков сопровождается их просмотром на мониторе компьютера, так что беспроводной интерфейс не слишком упрощает задачу. А вот возможность скопировать снятый кадр на ПК непосредственно после нажатия на спуск, чтобы сразу оценить результат на экране, заметно облегчает работу в студии, ведь иначе приходится держать камеру «на привязи» через USB.

К сожалению, интерфейс Wi-Fi в Coolpix P1 и P2 реализован далеко не самым лучшим образом. Сначала требуется подключить аппарат к ПК по USB, установить специальное ПО и с его помощью настроить профиль для конкретной Wi-Fi-сети. Что же касается режима *wireless shooting*, то в нем невозможна ручная настройка, да и батарея камеры разряжается при включенном Wi-Fi-адаптере заметно быстрее. Наличие такого беспроводного интерфейса не окажется весомым аргументом при покупке, зато преимущества в плане скорости работы, качества изображения и дополнительных возможностей делают P1 и P2 хорошим выбором для фотолюбителя.



ЗА
Скорость работы; широкие видеовозможности; множество дополнительных функций

ПРОТИВ
Недостатки реализации интерфейса Wi-Fi не дают ощутить все преимущества беспроводной связи



Thermaltake Tai-Chi

Цена – $465

Продукт предоставлен «ЮНИКОМ», www.uni.com.ua

Формфактор
super tower ATX/BTX

Материал корпуса, толщина
алюминий; 2 мм

Внешние отсеки
10×5,25"; 1×3,5"

Внутренние отсеки
3×3,5"

Предустановленные вентиляторы
4×120 мм

Габариты
170×430×460 мм

В последнее время многие производители представили довольно неплохие системы водяного охлаждения, однако их покупка влечет за собой немалые проблемы – все задачи, связанные с их установкой и выбором подходящего корпуса, приходится решать самому владельцу.

Компания Thermaltake проявила заботу о пользователях, выпустив корпус, который содержит предустановленную СВО. Шаг довольно смелый, так как потенциальные потребители подобных решений обычно на редкость придирчивы. Впрочем, обнаружить недостатки у Tai-Chi вряд ли удастся: он изготовлен из алюминия толщиной 2 мм, оснащен тихой, но вместе с тем довольно мощной системой вентиляции и, самое главное, – системой водяного охлаждения с массивным радиатором, расположенным на боковой стенке и продуваемым двумя тихоходными 120-миллиметровыми кулерами.

СВО выполнена по классическим канонам: производительная помпа, ватерблок со «змейкой» и радиатор, который как минимум вдвое превосходит по площади все готовые решения, виденные нами ранее. Этого будет более чем достаточно для охлаждения любого современного CPU. При желании систему легко модернизировать: установить ватерблоки для чипсета и пары видеокарт – задача довольно простая, а мощности помпы и радиатора вполне хватает для подобного апгрейда. Конструкция корпуса предусматривает и возможность установки плат формфактора BTX – для этого надо просто заменить съемную заднюю панель, так что не понадобится приобретать другой корпус при переходе на новую платформу.



ЗА
Оригинальный дизайн; продуманная система вентиляции; предустановленная СВО; высокое качество изготовления; хорошая функциональность

ПРОТИВ
О стоимости говорить неуместно, но все же...



Saitek Pro Gamer Command Unit

Цена – $44

Продукт предоставлен
представительством Saitek в Украине, www.saitek.com.ua

Интерфейс
USB

Количество кнопок
21 + track point

Количество режимов работы
3

Попытки заменить отдельным игровым манипулятором простую клавиатуру предпринимались неоднократно, однако особого успеха подобные устройства не имели. Тем не менее компания Saitek тоже решила предложить игрокам контроллер такого рода – Pro Gamer Command Unit.

Судя по эргономике, устройство предназначено только под левую руку. Форма манипулятора позволяет руке находиться в привычном положении, не вызывая усталости кисти и запястья. В лучших традициях Saitek присутствует возможность регулировки для более комфортного использования – в данном случае можно изменять по двум осям позицию блока кнопок под большим пальцем. Однако нелишней была бы и регулировка расположения площадки для кисти.

Pro Gamer Command Unit оборудован 21 клавишей и мини-джойстиком типа track point. Кнопки с синей светодиодной подсветкой такие же, как на известной читателям «ДПК» клавиатуре Saitek Eclipse, – с тихим кликом и приятным нажатием, так что пальцы устанут лишь при очень долгой игре. При этом расположены кнопки даже более удобно, чем на обычной клавиатуре. Наличие *Shift* и переключателя режимов работы позволяет довести число выполняемых функций до 144, хотя это явно избыточное количество – большинству игроков вполне хватит и 21.

И напоследок приятная мелочь – включенный манипулятор с помощью лазерного светодиода проецирует на стол логотип Saitek.



ЗА
Интересная альтернатива обычной клавиатуре; высокое качество исполнения

ПРОТИВ
Не регулируется положение площадки для кисти

Портативные медиаплееры A2 и X5 от Cowon

Максим Капинус

Помимо программного проигрывателя jetAudio, компания Cowon производит и аппаратные медиаплееры. Давайте рассмотрим некоторые модели поподробнее.

Cowon A2



Цена – $560

Продукт предоставлен Blade Ukraine, www.blade.com.ua



ЗА
Отличное качество экрана; встроенный USB-хост; солидный объем жесткого диска; кодирование видео с внешних источников

ПРОТИВ
Высокая стоимость; слабый прием у FM-тюнера

По размерам экрана можно сразу понять, что основное предназначение A2 – проигрывание видео. Солидный 1,8-дюймовый дисплей имеет соотношение сторон 16:9 и демонстрирует отличное качество картинки.

Фактически перед нами мультимедийный комбайн, способный отображать фотографии и поддерживающий наиболее популярные форматы (JPG, BMP, PNG), проигрывать музыку (MP3, WMA, OGG, WAV) и видео (AVI, ASF, WMV), кодировать звук и ролики как с внешних источников, так и встроенного FM-тюнера, показывать текст. Для полноценного использования всех этих функций разработчики оснастили плеер жестким диском 20 GB (или 30 GB).

Несмотря на небольшое количество клавиш, управление реализовано достаточно удобно. Три программируемые кнопки выполняют различные функции в зависимости от текущего режима работы.

В плеере предустановлены популярные кодеки DivX, XviD, MPEG4 и WMV9, поэтому проблемы с совместимостью видеофайлов сведены к минимуму.

Отдельного упоминания заслуживает встроенный USB-хост, позволяющий подключать к A2 фотоаппаратуру для копирования информации со сменных карт. Эта функция просто незаменима, учитывая большой объем встроенного жесткого диска.

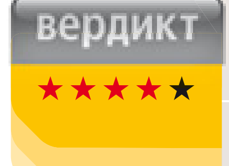
Теперь пару слов о недостатках. Из-за кинематографического формата экрана просматривать фотографии не совсем удобно, несмотря на возможность масштабирования. Сигнал FM-тюнером принимается слабовато, а громкости встроенных динамиков явно не хватает даже для небольшого по объему помещения.

Cowon iAudio X5



Цена – $442

Продукт предоставлен Blade Ukraine, www.blade.com.ua



ЗА
Хорошее качество звучания; дополнительный блок со входами

ПРОТИВ
Завышенная стоимость; слабый прием у FM-тюнера

Плеер X5 оснащен куда меньшим экраном, и заметно, что проигрывание видео для него является скорее дополнительной функцией, основная же составляющая – MP3-плеер. Разрешение дисплея всего 160×128 пикселов, палитра – 260 тыс. цветов. Среди поддерживаемых форматов значится не только MPEG4, но и XviD.

В целом X5 не отличается от массы других проигрывателей, за исключением того факта, что он может служить в качестве переносного хранилища. Как и в A2, в этой модели присутствует встроенный USB-хост, который существенно расширяет список возможностей.

Параметров настройки звучания MP3-плеера достаточно, чтобы угодить любому, даже самому привередливому слушателю. В отдельном пункте меню под названием JetEffect собраны эквалайзер, опции басов Mach3Bass и трехмерности звучания 3D Surround.

В скором времени компания собирается выпустить новую модификацию X5, оснащенную 60-гигабайтовым жестким диском, а пока что придется «довольствоваться» версиями с 20 и 30 GB на борту.

Корейские малютки Safa: MP3-плееры SR-M890F и SF-Q104

Максим Капинус

Демографический взрыв в популяции MP3-плееров продолжается. Теперь на нашем рынке появилось новое имя – Safa.

Safa SR-M890F



Цена – $230

Продукт предоставлен
Blade Ukraine,
www.blade.com.ua



ЗА
Неплохое качество звучания; отличный FM-приемник

ПРОТИВ
Завышенная стоимость; низкоскоростной интерфейс

Проигрыватель Safa SR-M890F выглядит вполне стандартно, не выделяясь среди массы современных плееров. Единственное отличие, бросающееся в глаза, – наличие двух динамиков по бокам корпуса. В зависимости от пожеланий пользователя SR-M890F может выводить звук как на наушники, так и на небольшие колонки.

Кроме музыкальных форматов MP3, WMA и OGG, плеер способен демонстрировать JPEG-картинки, а также отображать текст простейших TXT-файлов. Это стало возможным благодаря увеличенному размеру экрана (1,5"). Еще одна интересная особенность данной модели – встроенные игры. Небольшие Othello и Treasure Hunt являются несложными аркадами, которые помогут владельцам плеера не скучать.

FM-тюнер показал себя с самой лучшей стороны, приемник работал четко и стабильно. А вот параметров по настройке звучания совсем немного. Четырехполосного эквалайзера и регулятора эффекта объема недостаточно для современного высокоуровневого проигрывателя.

Если учесть, что у плеера достаточно большая емкость (1 GB), становится не совсем понятна причина применения в устройстве интерфейса USB 1.1. Этот факт делает SR-M890F весьма неоднозначным вариантом, поскольку низкая скорость записи файлов сочетается в нем с довольно высокой стоимостью и функциональной насыщенностью.

Safa SF-Q104



Продукт предоставлен
Blade Ukraine,
www.blade.com.ua



ЗА
Неплохое звучание; отличный FM-тюнер; миниатюрные размеры

ПРОТИВ
Нестандартный разъем USB

По дизайну Q104 является уменьшенной копией плееров серии SR-M800. Те же элементы управления, такой же мини-джойстик. Даже возможности у них схожи, разве что не хватает мини-игр и функции просмотра фотографий. Это и понятно, поскольку дисплей у Q104 намного меньше. Хотя он и отображает 65 000 цветов, размеры не позволяют использовать его для чего-то другого, кроме показа ID-тегов MP3-файлов.

Внутреннее меню выглядит немного иначе, и нам оно показалось более удобным, чем у модели SR-M890F.

Стоит отметить применение в конструкции нестандартного USB-порта. Для работы с плеером придется носить с собой небольшой переходник. Однако интерфейс у этой малютки оказался высокоскоростной, USB 2.0. Через него осуществляется и подзарядка встроенного аккумулятора.

Остается один вопрос: зачем нужны динамики в MP3-плеере? Качество звучания посредственное, а удорожание устройства они обеспечат в любом случае.

Универсальные струйные принтеры

Технология струйной трехцветной печати долгое время считалась универсальной. Построенные на ее базе аппараты получили распространение среди как пользователей недорогих устройств начального класса, так и профессионалов. Но сегодня в связи с развитием и резким удешевлением альтернативных технологий цветного вывода позиции струйных принтеров пошатнулись.

Трех-, а вернее, четырехцветные струйные принтеры до недавнего времени являлись наиболее универсальным решением для печати. Они применялись прежде всего для вывода цветных документов в тех объемах, для которых не стоило задействовать дорогой лазерный аппарат. Кроме того, при малых нагрузках струйные устройства могли конкурировать даже с персональными монохромными принтерами, построенными на лазерной технологии, обеспечивая сходную производительность при равной, а то и меньшей совокупной стоимости владения.

Однако в связи со стремительным удешевлением монохромных лазерных принтеров струйные были практически вытеснены из ниши черно-белой печати, а обвальное падение цен на полноцветные электрографические аппараты заметно уменьшает шансы струйных устройств в борьбе технологий. Ведь в настоящее время стоимость скоростных струйных аппаратов и лазерных начального уровня отличается менее чем вдвое, при том что последние имеют меньшую цену отпечатка и намного больший ресурс.

Кроме лазерных, сильную конкуренцию струйным принтерам составляют многофункциональные устройства, базирующиеся на той же технологии печати. Большинство брендов активно продвигают МФУ как наиболее перспективную компьютерную периферию. Особенно это заметно в бюджетном секторе. Ведь многие пользователи не предъявляют высоких требований к техническим характеристикам настольного принтера, для них намного привлекательнее получить почти за те же деньги аппарат «три-в-одном».

Компании-производители, выпускающие универсальные струйные принтеры, по-разному реагируют на столь неблагоприятно складывающиеся обстоятельства. Наибольшим постоянством характеризуются Canon и Epson. Они регулярно анонсируют новые продуктовые линейки, содержащие по три модели (по одной начального, среднего и высшего классов). Заметно различается только отношение компаний к фотопринтерам. Epson четко разделяет семейства четырех- и шестицветных устройств, делая в первых упор на эксплуатационные характеристики и экономичность, а во вторых – на качество фотопечати. Canon, наоборот, выпускает универсальные аппараты, которые и текст выводят достаточно быстро, и обеспечивают очень хорошую фотопечать четырехцветной системой за счет применения фирменных технологий.

HP демонстрирует высокую активность на рынке струйной печати. Многообразие моделей впечатляет, только в нашем тесте принимают участие шесть (!) устройств, входящих в одну линейку. Они сильно отличаются друг от друга по техническим и ценовым характеристикам. Диаметрально противоположен подход Lexmark. Компания уже не считает рынок обычных струйных принтеров перспективным и делает наибольшие вложения в развитие МФУ, продолжая выпуск всего одного-двух аппаратов начального уровня. В тестировании принял участие единственный бюджетный образец, использующий маркетинговую новинку Lexmark – единственный совмещенный трехцветный картридж, призванный максимально упростить эксплуатацию модели неподготовленным персоналом. Для технологий струйной печати в настоящее время характерно экстенсивное развитие: наращивается производительность при практически неизменных показателях качества. Кроме того, постепенно снижается стоимость отпечатка, а получаемые документы становятся более долговечными. Пример Epson, внедрившей пигментные чернила не только для монохромной печати, но и для цветной, так и не получил широкого распространения. Пигментным в большинстве случаев по-прежнему является лишь специально выделенный черный краситель, использующийся для вывода текста, а фотографии печатаются водорастворимыми чернилами.

Компания Canon постепенно внедряет свою прошлогоднюю новинку – головку, производящую капли объемом 1 пл, – в устройства среднего ценового диапазона, что позволяет получать с их помощью высококачественные фото. Среди наиболее значительных новшеств – применение в принтере начального уровня совмещенных (массив дюз объединен с емкостью для чернил) картриджей, а не традиционной для Canon технологии раздельных съемной головки и чернильниц. Что даст компании такая смена политики в отношении расходных материалов в столь чувствительном к цене секторе, покажет время, ведь не секрет, что дешевизна картриджей в совокупности с хорошими качеством и производительностью были визитной карточкой недорогих принтеров Canon.

Но хватит теории – пришло время познакомиться с реальными характеристиками одиннадцати новейших струйных аппаратов, собранных и испытанных в Тестовой лаборатории.

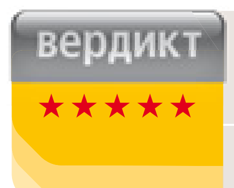


Принтеры предоставлены компаниями		
Canon	Представительство Canon в Украине	(044) 490-2595
Epson	Представительство Epson в Украине	www.epson.ua
HP	Представительство HP в Украине	(044) 490-6120
Lexmark	Представительство Lexmark в Украине	(044) 494-2557

Canon
PIXMA iP1600
Цена – $78







ЗА
Ниболее производительная модель в бюджетном классе

ПРОТИВ
Относительная дороговизна картриджей

Canon
PIXMA iP4200
Цена – $155





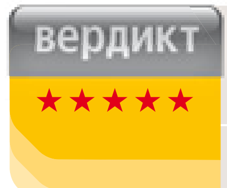
ЗА
Отличное качество печати благодаря минимальному размеру капли

ПРОТИВ
Сильная конкуренция в данной ценовой категории

Canon
PIXMA iP5200
Цена – $190







ЗА
Выдающееся качество вывода фотографий с помощью всего четырех цветов; высокое быстродействие

ПРОТИВ
Значительная стоимость устройства, но такова цена совершенства

Canon

Особенностью печатающих устройств Canon всегда были головки, отделенные от емкостей с чернилами, что позволяло существенно уменьшить цену расходных материалов. Но в новой модели начального уровня **PIXMA iP1600** применены совмещенные картриджи: один трехцветный и один черный. Такая конструкция давно используется другими производителями (HP и Lexmark) и имеет ряд преимуществ: во-первых, неизменность качества печати с течением времени, а во-вторых, значительно меньший риск высыхания головок (даже если такое случится, то заменить их будет дешевле) и упрощенное обслуживание. Главный недостаток – дороговизна картриджей. Целесообразно ли такое решение, выяснится в будущем, ну а сейчас можно говорить лишь о том, что скоростные и качественные показатели благодаря этому новшеству улучшились. Недорогой принтер начального уровня на вывод документов затрачивает столько же времени, сколько и устройства среднего класса от других компаний.

PIXMA iP4200 выдает каплю минимальным размером в 1 пл, что является недостижимым результатом даже для высококлассных аппаратов прочих производителей. В нем используются новые пигментные чернила ChromaLife100, стойкие к выцветанию и размазыванию. Раздельные картриджи имеют оптический датчик уровня чернил, что положительно влияет на экономичность печати. Кроме того, устройство оснащено портом PictBridge для вывода снимков непосредственно с цифровой камеры и лотком для печати на компакт-дисках со специальным покрытием.

Качество отпечатков очень хорошее: телесный тон на фотографиях выглядит естественно, градиентные растяжки плавные, различим даже текст размером в один пункт. Скоростные показатели также на высоте. Ввиду того что имеются две чернильницы черного цвета – для текстовых документов (большей емкости) и для полноцветных изображений, принтер можно считать действительно универсальным. Чтобы стать полноценным фотопринтером, ему не хватает лишь шестицветной схемы печати. Однако распространенный артефакт при выводе фото, свойственный четырехцветным аппаратам (темные точки на светлых участках), выражен в меньшей мере благодаря очень малой величине капли.

В PIXMA iP5200 реализованы последние достижения компании Canon. Уникальное сочетание характеристик – наименьшая капля чернил (1 пл) и рекордное разрешение (9600×2400 dpi) позволило обеспечить высокое качество вывода снимков с помощью всего четырех цветов. Напомним, что цветовая модель CMYK является самодостаточной, а применение двух дополнительных осветленных чернил вызвано тем, что при размере капли более 3–4 пл на светлых участках изображения становятся видны отдельные темные точки. Как показали результаты тестирования, больше нет необходимости в использовании фоточернил. Единственное дополнение – два черных картриджа, один для обеспечения глубокого черного на фотографиях и подмешивания к CMY- цветам (водорастворимый краситель), а другой (большей емкости и с пигментными чернилами) – для получения четких и контрастных отпечатков текста, стойких к воздействию воды и света.

PIXMA iP5200 очень хорошо, практически отлично справился с выводом изображений. Телесный тон на фотографиях выглядит естественно, отдельные точки не видны невооруженным глазом. Более того, вообще не заметно, что снимок распечатан на принтере, а текст размером в один пункт (!) можно прочитать без лупы. Таким образом, улучшение разрешения печати и, вероятно, алгоритмов растрирования позволили Canon создать четырехцветный принтер, абсолютно ни в чем не уступающий шестицветным системам.

Epson

Дизайн и компоновка **Stylus C48** – самого младшего в линейке универсальных струйных принтеров Epson – выполнены в том же стиле, что и у более дорогих устройств: темно-серый пластик корпуса, полупрозрачная крышка печатающего механизма, верхний подающий и нижний выходной лотки. Фирменная особенность, отличающая эту



Стиль і Мобільність.

Якщо Ви часто буваєте в бізнес-відрядженнях, ноутбук ASUS W6 - саме те, про що Ви мріяли! Широкоформатна 13.3" матриця з фірмовими технологіями від ASUS: Crystal Shine, Color Shine та Splendid, забезпечує виключну якість зображення та насиченість кольорів. Компактний ASUS W6 не тільки легко носити - він ідеально пасує до використання у літаку. Тепер не важливо, в салоні якого класу Ви подорожуєте - ноутбук W6 дуже зручно відкривати навіть у кріслі економ-класу.

- Клавіша вмикання бездротових модулів WLAN та Bluetooth
- Виняткова сенсорна панель без кромки

www.asus.ru

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  - Процесор Intel® Pentium® M 700 серії (1.73 - 2.13 ГГц, FSB 533 МГц, 2 Мб L2 кэш)
  - Mobile Intel® 915GM Express Chipset
  - Intel® PRO/Wireless 2915ABG
- Microsoft® Windows® XP
  - Home
  - Professional

- 512 МБ оперативної пам'яті DDR2 533 МГц, з можливістю розширення до 1536 МБ
- 13,3" WXGA TFT- матриця з підтримкою технологій Crystal Shine та Color Shine: Технологія ASUS Splendid Video Intelligent Engine
- 40/60/80/100 ГБ
- 802,11a/b/g, Bluetooth™ v2.0+EDR, вбудований модуль для роботи з бездротовою мишею
- 3xUSB, 1xTV-Out, 1 кард-рідер, 1xIEEE1394
- 31,5 x 22,6 x 2,79-3,29 мм, 1,74 кг (з батареєю 2400мАч), 1,85 кг (з батареєю 4800мАч)

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Всесвітня гарантія 2 роки
Служба технічної підтримки http://www.asuscom.ru/support/

Everest (еверест)
тел.: (044) 464-7777
Web: http://www.everest.ua

Фокстрот IT
Київ, вул. Дорогожицька 1
тел. (044) 247 7036
тел. гарячої лінії 8 800 501 68 80
(дзвінки в межах України безкоштовно)

DATALUX (даталюкс)
Київ, 03110, Червонозоряний пр-т 51, НДІБВ,
Лабораторний корпус, офіс 208;
тел: (38 044) 249-6303
datalux@datalux.ua
Web: http://www.datalux.ua

Epson
Stylus C48
Цена – $72





ЗА
Небольшая стоимость отпечатков; двойной набор картриджей в комплекте; хорошая точность цветопередачи

ПРОТИВ
Невысокая производительность

Epson
Stylus C67 Photo Edition
Цена – $101





ЗА
Замечательный пользовательский интерфейс; принтер позволяет сэкономить на расходниках

ПРОТИВ
Значительное снижение быстродействия при печати в фоторежиме

Epson
Stylus C87 Photo Edition
Цена – $160





ЗА
Повышенная производительность; внешний кард-ридер в комплекте; экономичность

ПРОТИВ
Ощутимое снижение производительности при печати в фоторежиме

модель, такова: в комплект поставки входит двойной набор картриджей, что в сочетании с относительно низкой ценой отпечатка делает Stylus C48 самым экономичным в своем классе.

Благодаря прогрессу струйных технологий теперь даже принтеры начального уровня имеют высокие заявленные характеристики качества: максимальное разрешение у Stylus C48 вполне достойное, хотя наносимые капли чернил относительно велики (6 пл). Как показало тестирование, печать монохромного текста при установках качества «Текст» производится со скоростью 1,6 с./мин – не самые впечатляющие показатели. Этого достаточно для вывода одного-двух листов, но большой реферат или отчет будут обрабатываться довольно долго. Цветной режим значительно снижает быстродействие принтера: ожидать по три минуты каждую страницу способен только очень терпеливый пользователь. Кроме того, во время работы с текстовыми документами Stylus C48 сильно шумит.

Печать снимка формата 10×15 см за 5 мин – вполне приемлемый результат для домашнего принтера. Качество вывода на глянцевой фотобумаге можно оценить как хорошее. Конечно, при внимательном рассмотрении виден относительно крупный регулярный растр и небольшие поперечные полосы, в то же время точность цветопередачи у Stylus C48 очень хорошая, общая цветовая температура отпечатков близка к оригинальной. Если добавить к этому небольшую стоимость отпечатков и двойной комплект картриджей в поставке, в итоге получается довольно привлекательный вариант для самых экономных пользователей.

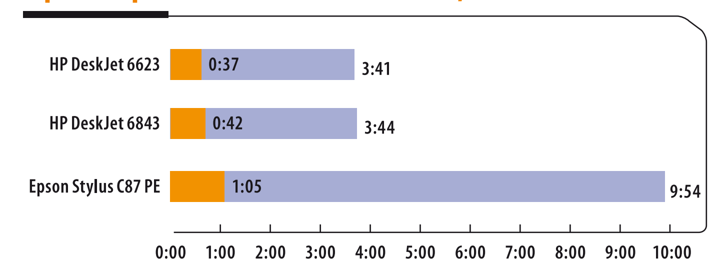
Stylus C67 Photo Edition и **C87 Photo Edition** – это преемники хорошо известных C65 и C86. Обе модели базируются на фирменной пьезоструйной технологии печати с раздельными чернильницами высокой емкости. Epson в отличие от Canon очень четко дифференцирует универсальные принтеры и специализированные фотопринтеры по количеству чернил и их типу: первые используют 4 пигментных цвета, а вторые – 6 и более водорастворимых.

Оба участника тестирования ориентированы на применение новых пигментных чернил DuraBrite Ultra. Они дают возможность использовать любую фотобумагу, а не только специализированную, отсутствует и эффект метамеризма (изменение цветности отпечатка в зависимости от освещения). Такие новшества позволяли ожидать от этих аппаратов высоких результатов. Однако надежды были оправданы лишь частично. Качество и скорость вывода обычных документов (текстовых, бизнес-графики) не хуже, чем у фотоустройств того же класса, но отпечаток получается высококачественным лишь при установке в драйвере режима *Photo RPM*, притом темп работы ощутимо снижается. Модель C87 PE характеризуется большей производительностью, а также наличием внешнего кард-ридера в комплекте поставки.

Особого упоминания заслуживает интерфейс драйвера. Он предусматривает два режима: упрощенный (для неопытных пользователей) и расширенный, позволяющий задать множество параметров (разрешение, цветовой профиль или ручную регулировку цветности), а также настроить двунаправленную печать. Такую функциональность по достоинству оценят любители контролировать процесс самостоятельно.

И главное, чем принтеры Epson отличаются от других, – дешевизна картриджей. Рекомендованная цена на чернильницы всех цветов составляет лишь $10, а в случае покупки набора можно сэкономить до 20%. Ресурс картриджей велик, так что стоимость отпечатков, получаемых на принтерах Epson, одна из самых низких.

Время печати цветного документа принтерами высшего класса, мин:с





HP DeskJet 3920

Цена – $65



вердикт ★★★★★

ЗА
Минимальная стоимость устройства; довольно неплохая фотопечать

ПРОТИВ
Шумный аппарат со сравнительно малым ресурсом расходных материалов

HP DeskJet 3940

Цена – $70



вердикт ★★★★★

ЗА
Возросшее быстродействие при аналогичном качестве печати в сравнении с младшей моделью; нормальная шумоизоляция

ПРОТИВ
Экономия на стоимости устройства оборачивается ростом расходов на картриджи



HP DeskJet 5443



Цена – $110



вердикт ★★★★★

ЗА
Максимум функциональности; высокая производительность

ПРОТИВ
Средний уровень качества фотопечати

HP

В данном тестировании у компании – изобретателя термоструйной технологии печати больше моделей принтеров, чем у остальных брендов вместе взятых. Они охватывают практически все ценовые сегменты рынка универсальных струйных устройств, отличаясь производительностью, оснащенностью и возможностями расширения.

Все струйные принтеры производства HP используют только совмещенные (включающие емкость для чернил и печатающую головку) картриджи. Это позволяет гарантировать постоянное качество печати вне зависимости от срока службы принтера, избавляет от серьезных технических проблем, вызванных порчей или засорением чернильных дюз, упрощает режим эксплуатации и процедуру замены расходных материалов. Конечно, есть и недостатки: увеличивается цена отпечатка, ведь пользователь вынужден с каждым новым картриджем приобретать новую головку, при том что старая может вполне его устраивать.

В технологиях струйной печати HP уже давно не происходит революционных изменений. Максимальное значение разрешения печати зафиксировалось на отметке 4800×1200 точек, минимальная капля чернил уже во втором поколении картриджей имеет объем 4 пл, что выглядит весьма несовременно по сравнению с 1 пл у принтеров Canon и 1,5 пл – у Epson. Но, по мнению специалистов HP, такие параметры вполне достаточны и не требуют улучшения: для создания полутонов и оттенков в устройствах HP применяется не только растрирование, как в моделях остальных брендов, но и фирменная технология наслоения чернил Photoret. Она позволяет достигать отличных результатов даже при скромных 600 dpi. Для этого в каждой координатной точке при необходимости выстреливается до 29 или 32 капель красителя при использовании технологии Photoret III или Photoret IV (с опциональным фотокартриджем) соответственно.

Когда требуется фотовывод наилучшего качества, большинство моделей HP можно очень просто дооснастить до уровня настоящего 6-цветного принтера. Достаточно приобрести соответствующий фотокартридж и установить его вместо монохромного, что вместе со стандартным 3-цветным даст уже полноценную 6-красочную систему, в которой используются те же технологии, те же картриджи и чернила, что и в топовых фотопринтерах HP. Разумеется, специализированные модели лучше приспособлены для прямой печати с карт памяти и других носителей, но качество фотовывода будет аналогичным. Подобный подход HP к комплектации делает ее принтеры привлекательными для любителей постепенной модернизации, желающих получить максимальную отдачу при минимуме вложенных средств.

Весьма полезной функцией в струйных устройствах HP среднего и высшего классов является автоматическое распознавание качества носителя. С одной стороны, это демонстрирует заботу компании о покупателях и снижает требования к подготовке пользователя: достаточно дать команду на печать, а принтер уже сам подберет режим вывода. С другой, такая функциональность весьма кстати в случаях, когда используется совместимая, не оригинальная фотобумага, которой нет в списке носителей в драйвере.

Начальный уровень струйных принтеров HP представляют модели **DeskJet 3920** и **DeskJet 3940**. Они похожи внешне: до предела обжатый округлый корпус, убирающийся под крышку лоток позволяет минимизировать габариты аппарата до размеров небольшой хлебницы. Выходит бумага прямо на лежащую в подающей кассете пачку. Такая схема не впервые применяется в недорогих устройствах HP, и она уже доказала свою целесообразность.

Печатающие системы этих моделей также почти идентичны: они могут выполнять только 4-цветный вывод, применяя набор из черного и 3-цветного картриджей относительно небольшой емкости, опциональные фотокартриджи не предусмотрены. Сравнительно малый ресурс расходных материалов можно назвать одним из существенных недостатков принтеров: покупатель, сэкономивший на первоначальных расходах, даже при средней нагрузке на устройство вынужден будет довольно часто приобретать картриджи.

Показатели качества – разрешение и минимальный размер капли – одинаковы у всех струйных аппаратов HP. Немного различается быстродействие: у более дешевого устройства оно ниже. Как оказалось в ходе тестирования, есть еще одно отличие, неуловимое при внешнем осмотре: DeskJet 3920 намного громче в работе, чем DeskJet 3940. Кажется, что именно за счет шумоизоляции моторов

и механизмов печатающего тракта была достигнута экономия.

Проверка показала, что оба принтера демонстрируют быстродействие порядка 4,6 с./мин при черно-белой печати, а отличие в скорости проявилось при работе с цветом. Интересно, что отставание младшей модели сложно назвать значительным, оно выглядит скорее как намеренное, призванное подчеркнуть разное позиционирование аппаратов.

Качество фотопечати в режимах *Best* (используется Photoret III) и *max. dpi* практически неотличимо: принтеры добротно прорабатывают полутона, не допуская бросающихся в глаза скачков насыщенности, цветопередача очень близка к оригиналу, небольшой растр, характерный для 3-цветной печати, незаметен. Едва ли не единственным недостатком, отмеченным при выводе градиентных растяжек основных цветов, была хорошо видимая ступенчатость при насыщенности ниже 30%, но большего требовать от универсального, а не фотопринтера не стоит. Зато в тестах на разрешающую способность хорошо проявляется отличие режимов фотопечати и максимального разрешения: заметно лучшую проработку мелких деталей, символов, лучей цветной и монохромной мир давал способ печати *max. dpi*.

Струйные принтеры HP среднего класса представлены двумя моделями. В отличие от устройств начального уровня они достаточно разные и заслуживают отдельных аннотаций.

HP DeskJet 5443 внешне напоминает недорогие модели, но по своим возможностям этот принтер по праву принадлежит к среднему классу. В первую очередь, здесь иная система подачи бумаги: есть полноценные входной и выходной лотки, при необходимости их можно сложить, уменьшив занимаемое рабочее пространство. Конечно, в такой конфигурации аппарат не станет печатать, но для хранения она вполне подходит.

Набор основных расходных материалов содержит черный и трехцветный картриджи стандартного объема, установка емкостей с бóльшим ресурсом не предусмотрена. В отличие от устройств начального класса печатающий механизм DeskJet 5443 допускает применение опционального фотокартриджа вместо черного для получения наилучшего качества отпечатков с использованием технологии Photoret IV.

В тестах на быстродействие принтер развил скорость до 5,3 с./мин при выводе монохромного документа и до 2,2 с./мин – цветного. Такая производительность (при настройках нормального качества печати) уже подойдет для малого офиса или для домашнего использования.

Качество фотопечати можно оценить как хорошее для 3-цветной системы, но не более. Все-таки растр вывода заметен, особенно на светлых участках и в области телесных цветов. Зато градиентные растяжки удались принтеру почти на «отлично»: ступенчатость не проявляется практически нигде.

HP DeskJet 5943 с одинаковым успехом можно отнести к производительным устройствам среднего класса и к минимально оснащенным – высшего класса. Все зависит от того, что для пользователя предпочтительнее: скорость или функциональность.

Дизайн модели весьма привлекателен. Корпус имеет металлическую крышку, что очень практично. Такой принтер сложно случайно поцарапать, а значит, он будет сохранять презентабельный вид намного дольше, чем его пластиковые конкуренты. Причем габариты устройства невелики, а складывающиеся лотки позволяют их минимизировать.

Быстродействие DeskJet 5943 при печати цветных и монохромных документов составляет 3 с./мин и 6 с./мин соответственно. Первый результат сравним со скоростью младших моделей цветных лазерных принтеров. Высокая заявленная производительность устройства в полной мере проявилась при фотопечати и выводе тестового векторного документа: снимок формата 10×15 – всего минута, а А4 – 3¼ мин. Это отличные показатели, хотя они и не стали рекордными в данном обзоре.

Заслуживает похвалы и качество фотопечати: даже растр, неизбежный для 3-цветных систем, едва заметен. Переходы полутонов, оттенки телесного цвета передаются без артефактов. Как и в остальных моделях HP, наилучшее техническое разрешение демонстрировалось в режиме *max. dpi*. Практически единственным дефектом на тестовом образце оказались наклонные синие лучи цветной миры, приобретшие слегка малиновый оттенок.

Струйные принтеры HP высшего класса отличаются от своих «коллег» среднего класса оснащенностью и функциональностью, но не техническими характеристиками – предельные для применяемых технологий значения производительности и качества печати дости-

HP DeskJet 5943

Цена – $130



вердикт ★★★★★

ЗА
И скорость, и качество печати на высшем уровне; впечатляющий дизайн устройства

ПРОТИВ
При данной стоимости и функциональности жаловаться не на что

HP DeskJet 6623

Цена – $200





вердикт ★★★★★

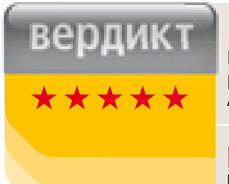
ЗА
Наличие сетевого интерфейса Ethernet; возможность достижения высшего качества фотовывода с установкой опционального черного картриджа

ПРОТИВ
Высокая стоимость, свойственная моделям такого класса

HP DeskJet 6843

Цена – $265



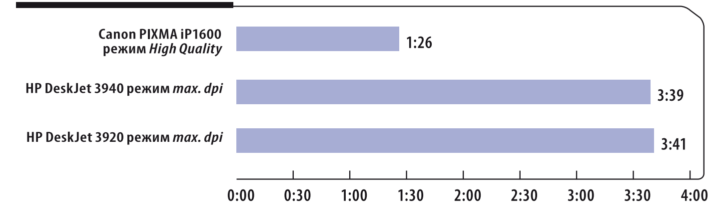


вердикт ★★★★★

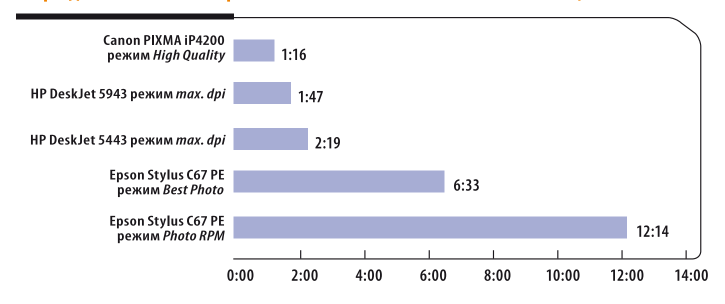
ЗА
Беспроводной интерфейс Wi-Fi; качество и быстродействие печати так же высоки, как и у модели DeskJet 6623

ПРОТИВ
Цена за эксклюзив, как всегда, кусается

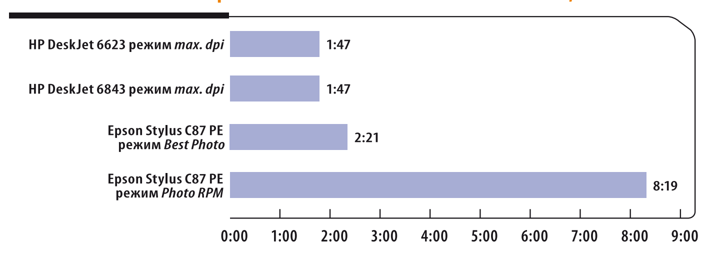
Время печати фотографии 10×15 принтерами начального класса в режимах повышенного качества, мин:с



Время печати фотографии 10×15 принтерами среднего класса в режимах повышенного качества, мин:с



Время печати фотографии 10×15 принтерами высшего класса в режимах повышенного качества, мин:с



гаются уже в менее дорогих аппаратах HP.

Принтер **HP DeskJet 6623** имеет корпус почти прямоугольных очертаний, его верхняя, тыльная и фронтальная грани покрыты металлом, что надежно предохраняет аппарат от случайных царапин, стильно, практично. Подающий и выходной лотки не складываются, но они оснащены специальным щелевым держателем для фотобумаги размером 10×15 см.

Непривычным для струйного принтера кажется наличие, кроме обычного USB, еще и сетевого интерфейса Ethernet, благодаря которому появляется возможность легко разделить его ресурс между несколькими пользователями. В соответствии с потенциально большей нагрузкой увеличен и ресурс механизма, а в качестве расходных материалов могут применяться картриджи не только стандартной, но и увеличенной емкости, снижающей стоимость копии.

Во время испытаний принтер продемонстрировал полную независимость быстродействия от интерфейса подключения, что неудивительно: все-таки производительность струйного механизма еще относительно низка. Скорость фотопечати позволяет получать на этой модели снимок формата A4 за 4 мин, а размером 10×15 см – чуть больше чем за минуту. Качество создаваемых изображений, даже при использовании 3-цветной системы чернил, очень хорошее. А если установить опциональный фотокартридж, то на этом универсальном принтере достигается высшее качество фотовывода, возможное на струйных устройствах HP.

DeskJet 6843 – флагман универсальной струйной печати HP. Его особенность – наличие встроенного адаптера беспроводного доступа Wi-Fi, помимо локального интерфейса USB и сетевого Ethernet. С такими коммуникативными возможностями устройство становится особо привлекательным для использования в рамках концепции цифрового дома, обеспечивая услугой скоростной цветной печати всех свободно перемещающихся пользователей.

Результаты тестирования и качества, и быстродействия принтера практически идентичны полученным для младшей модели, DeskJet 6623. Различия вызваны скорее погрешностями методики и измерений. Как показал эксперимент, подключение по Wi-Fi не влияет на производительность при условии хорошего прохождения радиосигнала.

Технические характеристики струйных принтеров

Принтер	Максимальное разрешение при цветной печати, dpi	Заявленная скорость монохромной/цветной печати, с./мин	Формула картриджей (опционально)	Минимальный объем капли, пл	Рекомендованная месячная нагрузка, тыс. листов	Заявленная емкость картриджа при 5-процентном заполнении, листов: Черного нормальной/большой емкости	Заявленная емкость картриджа при 5-процентном заполнении, листов: Цветного или комплекта цветных нормальной/большой емкости
Canon PIXMA iP1600	4800×1200	19/16	1B+1CMY	2	Н. д.	195	155
Canon PIXMA iP4200	9600×2400	29/19	1B (photo)+1B+ +1C+ 1M+1Y	1	Н. д.	360	490
Canon PIXMA iP5200	9600×2400	30/24	1B (photo)+1B+ +1C+ 1M+1Y	1	Н. д.	360	420
Epson Stylus C67 PE	5760×1440*	17/9	1C+1M+1Y+1B	4	Н. д.	250	250
Epson Stylus C87 PE	5760×1440*	22,1/12,4	1C+1M+1Y+1B	3	Н. д.	250	250
Epson Stylus C48	2880×720	12/5,4	1B+1CMY	6	Н. д.	220	180
HP DeskJet 3920	4800×1200*	14/10	1B+1CMY	4	0,5	150	138
HP DeskJet 3940	4800×1200*	16/12	1B+1CMY	4	0,5	150	138
HP DeskJet 5443	4800×1200*	22/21	1B (photo)+ 1CMY	4	1	210	175
HP DeskJet 5943	4800×1200*	30/24	1B (photo)+ 1CMY	4	3	400/800	280/500
HP DeskJet 6623	4800×1200*	30/20	1B (photo)+ 1CMY	4	5	450/800	280/500
HP DeskJet 6843	4800×1200*	30/20	1B (photo)+ 1CMY	4	5	450/800	280/500
Lexmark Z735	4800×1200*	15/15	1CMY	4	1	165**	200

* Оптимизированное разрешение. ** Композитный черный цвет.

И завершающий штрих, призванный подчеркнуть эксклюзивность модели: крышка, прикрывающая печатающий механизм и картриджи, оборудована микролифтом, который обеспечивает ее плавное закрытие/открытие без хлопка, как у других принтеров.

Lexmark

Компания Lexmark целенаправленно взяла курс на дальнейшее развитие струйных многофункциональных печатающих устройств. Этому есть вполне логичное объяснение: далее удешевлять принтеры уже некуда, в то же время многофункционалки лишь немногим дороже, но получать прибыль можно именно от их продажи, а не только от последующей реализации расходных материалов. Тем не менее есть в линейке компании и обычные модели, которые традиционно просты и конструктивно, и в эксплуатации.

На этот раз бренд представлен бюджетным аппаратом для термоструйной печати – **Lexmark Z735**, в котором имеется лишь один совмещенный картридж. Такая особенность, по заявлениям разработчиков, должна избавить конечного пользователя от забот, связанных с обслуживанием и покупкой разнообразных расходных материалов. Единый картридж (№ 1 в номенклатуре Lexmark) содержит трехрядную термоструйную печатающую головку и три емкости для базовых цветов субстрактивной модели CMY. Синтез серого достигается смешением базовых красителей, а черных чернил в картридже просто нет.

Аппарат компактен и не займет много места на столе. Он оснащен раскладными лотками для бумаги, которые помогут сэкономить рабочее пространство, когда принтер не используется.

Отдельного упоминания заслуживает интерфейс драйвера. Он построен по принципу выбора вида задачи: пользователю предлагается указать, что именно он хочет напечатать (текстовый документ с бизнес-графикой, адрес на конверте или фотографию) и какого качества (выше качество – больше время вывода). Для тех, кто желает контролировать все параметры, такой интерфейс вряд ли будет удобен, а вот для неискушенного домашнего пользователя – в самый раз.

Производительность данной модели нельзя назвать отличной, однако она сравнима с быстродействием других устройств начального уровня. Стоит помнить, что из-за отсутствия черного картриджа время, необходимое для вывода монохромного текстового документа, значительно больше, чем у других принтеров.

Показатели качества фотопечати даже превзошли наши ожидания: как для трехцветного «струйника» изображения выглядят очень прилично, особенно на фотобумаге. Нарекания вызывает только инверсный текст и черная радиальная мира, что объясняется применением схемы композитного черного цвета.

В целом данный аппарат станет неплохим выбором, когда есть необходимость в полноцветной печати в малых объемах.

Lexmark Z735

Цена – $52



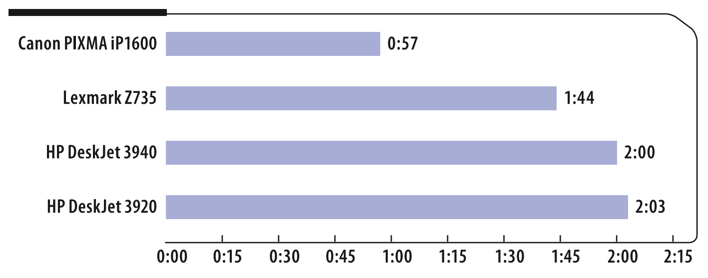


ЗА
Рекордно низкая стоимость устройства; простота в использовании и обслуживании

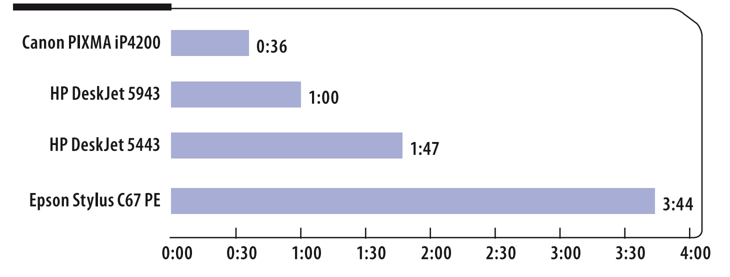
ПРОТИВ
Время, потраченное на вывод текстового документа, значительно больше, чем у других принтеров

Стоимость картриджей, $		Емкость входного/выходного лотков, листов	Датчик типа бумаги	Автоматическая калибровка картриджей	Печать без полей	Тип интерфейса	Габариты, мм	Масса, кг	Стоимость принтера, $	Гарантия, месяцев
Черного нормальной/большой емкости (фото-картриджа)	Цветного или комплекта цветных нормальной/большой емкости									
18	22	100/–	–	–	+	USB 1.1	435×249×165	2,9	78	12
14	37,5	150/150 (кассета)	–	–	+	USB 2.0, PictBridge	419×299×160	6,5	155	12
14	37,5	150/150 (кассета)	–	–	+	USB 2.0, PictBridge	444×309×160	7,3	190	12
10	30	120/н. д.	–	–	+	USB 1.1	447×240×195	4,0	101	12
10	30	120/н. д.	–	–	+	USB 1.1	460×242×198	4,6	160	12
8	15	100/н. д.	–	–	+	USB 2.0	419×203×167	3,0	72	12
15	17	80/50	–	–	–	USB 2.0	422×182×142	2,0	65	12
15	17	80/50	–	–	–	USB 2.0	422×182×142	2,0	70	12
16,5 (23)	21	100/50	–	–	–	USB 2.0, PictBridge	459×220×169	3,5	110	12
20/30 (23)	25/32	100/50	+	+	+	USB 2.0, PictBridge	459×220×169	3,6	130	12
20/30 (24)	25/30	150 (опция+250)/50	+	+	+	USB 2.0, PictBridge, Ethernet	451×367×144	6,0	200	12
20/30 (24)	25/30	150 (опция+250)/50	+	+	+	USB 2.0, PictBridge, Ethernet, Wi-Fi	451×433×144	6,9	265	12
–	19	100/100	–	+	+	USB 1.1	377×224×152	2,3	52	12

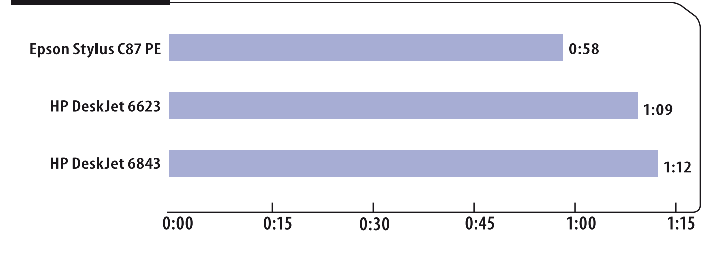
Время печати фотографии 10×15 принтерами начального класса, мин:с



Время печати фотографии 10×15 принтерами среднего класса, мин:с



Время печати фотографии 10×15 принтерами высшего класса, мин:с



Итоги

Подводя итоги тестирования и выбирая победителей, мы учитывали специфику и область применения универсальных струйных принтеров. Для устройств начального класса практически одинаково были важны показатели вывода монохромного и цветного текста, а также фотографий.

При комплексной оценке производительности и сравнении тестовых отпечатков в начальном классе практически безусловным лидером стал аппарат от Canon, который оказался почти в два раза быстрее ближайшего конкурента. Кроме того, он продемонстрировал хорошее качество фотопечати, что позволило присудить знак «**Выбор редакции: лучшая покупка**» принтеру Canon PIXMA iP1600. И хотя его цена максимальна для младших моделей, но находится в приемлемом для домашнего пользователя диапазоне – до $80.

В среднем классе большее значение имела скорость вывода цветного и монохромного текстов, из качественных же показателей одинаково важны были фотовывод и работа с максимальным техническим разрешением. Выбор усложнялся тем, что номинанты вырывались вперед по различным характеристикам: модель от Canon оказалась быстрее всех, принтеры от HP обладали дополнительной функциональностью и спорили с устройством от Epson по экономическим показателям.

С технологическим лидером тестирования ситуация прояснилась сразу: им стал принтер Canon PIXMA iP5200, заслуживший знак «**Выбор редакции: лучшее качество**» за максимальную производительность и первенство по качеству фотопечати среди всех участников.

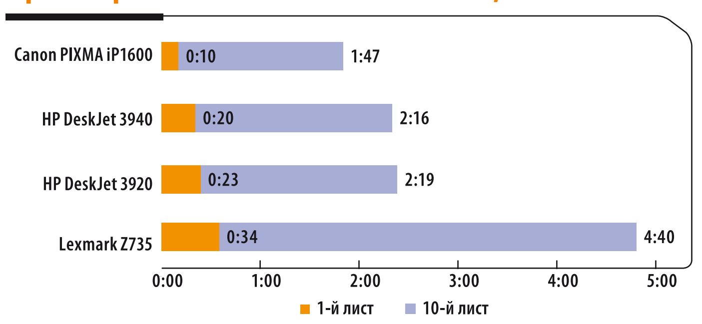
При определении оптимального выбора с учетом цены самого принтера большие преимущества в быстродействии и качестве печати, а также относительно низкая себестоимость монохромного и цветного отпечатков оказались решающими факторами при награждении HP DeskJet 5943 знаком «**Выбор редакции: лучшая покупка**» в среднем классе. К его достоинствам стоит отнести наличие датчика типа бумаги и простую модернизацию в полноценный 6-цветный фотопринтер.

При выборе моделей высшего класса решающими аргументами были результаты тестирования быстродействия во всех задачах с учетом графической печати в режимах повышенного качества, а также оснащение и функциональность принтера. Цена учитывалась тоже, но в значительно меньшей степени, чем для устройств начального и среднего классов.

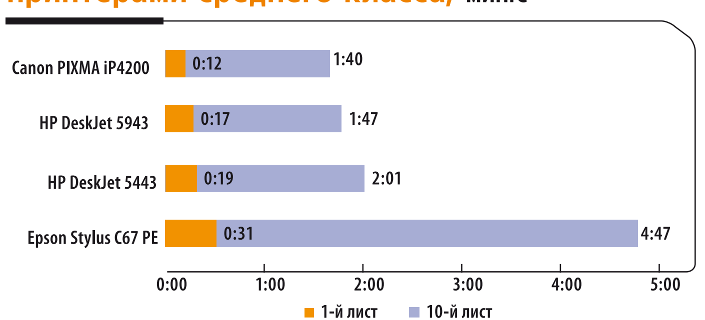
В итоге по сумме характеристик еще одним лидером среди моделей высшего класса был признан принтер HP DeskJet 6623, награжденный знаком «**Выбор редакции: лучшее качество**».

В завершение хотелось бы сказать пару слов о перспективах универсальной струйной печати. Конечно, в связи с мощным наступлением лазерных принтеров практически по всем фронтам доля струйных устройств на мировом рынке печати существенно уменьшится, они потеряют, да и уже потеряли монополию в секторе персональной цветной печати. Тем не менее благодаря относительно небольшой стоимости и самих принтеров, и расходных материалов, а также растущей производительности струйная технология останется наиболее предпочтительной с точки зрения домашних пользователей. Ведь кроме вывода документов, для них важны и «развлекательные» возможности устройств, а пока по качеству фотопечати лазерные принтеры даже сравниться не могут с самыми недорогими струйными.

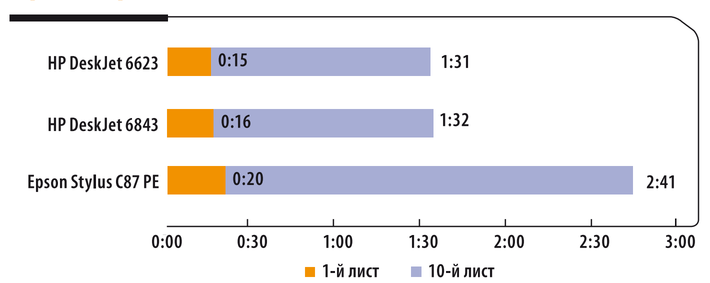
Время печати монохромного документа принтерами начального класса, мин:с



Время печати монохромного документа принтерами среднего класса, мин:с



Время печати монохромного документа принтерами высшего класса, мин:с





Повний асортимент продукції дивись у мережі салонів-магазинів «ГігаБайт»:

м. Київ, вул. Велика Житомирська, 6
(044) 279-2215, 279-8643, 279-8476

м. Київ, пр. Маяковського, 10
(044) 515-8475, 536-0923

м. Київ, пр. Московський, 16
(044) 501-0318, 419-8188

м. Київ, вул. Тимошенка, 21
(044) 426-1702, 426-1431, (044) 426-2350

м. Київ, вул. Декабристів, 9
(044) 562-66-99

м. Біла Церква, бульв. Перемоги, 99
(04463) 4-49-35, 4-47-52

м. Житомир, пров. Вацківський, 3
(0412) 41-2753

м. Житомир, Старий бульвар, 2 (В. Бердичівська, 26)
(0412) 42-1616, 34-4490

м. Кіровоград, вул. Преображенська, 3а
(0522) 35-1767

м. Сімферополь, вул. Гоголя, 15
(0652) 51-0168, 51-0167

м. Чернігів, вул. Мстиславська, 33
(04622) 7-47-07

КРЕДИТ НА 1 РІК ПІД 0%

З детальнішими умовами можна ознайомитися на нашому сайті www.gigabait.com.ua

* – AMD, логотип AMD Arrow та їх поєднання є товарними знаками Advanced Micro Devices, Inc.
*** – Компанія залишає за собою право на незначну зміну цін та конфігурацій. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням.

Необходимая вещь:

обзор недорогих мульти-медийных клавиатур

Максим Капинус

Как часто мы покупаем новую клавиатуру? Поводом может послужить и потребность в более современном устройстве (беспроводной интерфейс, мультимедийные возможности), и банальная замена по принципу «старая надоела». Независимо от области применения ПК клавиатура используется владельцем постоянно. С течением времени она покрывается слоем грязи, смазка клавиш постепенно высыхает, и они начинают неприятно скрипеть. Нажатия становятся более тяжелыми и требуют усилий. Кто-то разбирает и чистит вручную каждую кнопку, а кто-то предпочитает выкинуть отслужившую клавиатуру на свалку и приобрести новую.

Многим пользователям hi-tech-функциональность попросту не нужна, и они не захотят переплачивать за бесполезные в данном случае нововведения. Им требуется обычная проводная клавиатура, добротно собранная и симпатично выглядящая. К тому же цена на подобные устройства нынче довольно демократична.

Остается лишь вопрос выбора. Интерфейс, количество дополнительных кнопок, стоимость, дизайн, эргономика – все это гораздо серьезнее, чем может показаться на первый взгляд. Несмотря на видимую простоту и незатейливость конструкции, важность клавиатуры недооценивать нельзя. Плохая эргономика в скором времени отразится на здоровье пользователя, экономия средств приведет к обидной недостаче дополнительных элементов управления, невнимательность к техническим характеристикам вызовет проблемы в играх.

BenQ



X-Touch 122
X-Touch 800

Chicony



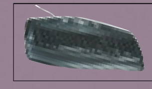
Gaming Keyboard
KB-0419
KB-0420

Genius



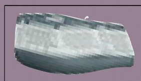
ErgoMedia 700
LuxeMate Scroll
SlimStar

Logitech



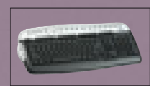
Access Keyboard
Deluxe Keyboard
Media Keyboard Elite

Microsoft



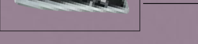
Basic Keyboard
Natural Multimedia Keyboard

Sven



KB-2625
Multimedia 733

Sweex

Multimedia Office Keyboard




www.geniusnet.com.tw

BenQ X-Touch 122

Цена – 77 грн

Продукт предоставлен
«Навигатор», тел. (044) 241-9494

Дополнительные клавиши
5

Интерфейс
USB



В отличие от модели X-Touch 800, эта клавиатура слегка вогнутая. Стильный серебристый корпус неплохо сочетается с черными клавишами, однако русские буквы красного цвета читаются очень плохо.

Функциональные кнопки имеют два режима работы. Отдельных дополнительных клавиш всего лишь 5, и отвечают они за системные функции (выход пользователя, режим сна) и запуск почтового клиента с браузером. Средств управления медиапроигрывателем в X-Touch 122 не предусмотрено.

Ход кнопок мягкий и небольшой, что, безусловно, является огромным плюсом. Однако, вопреки заявлению производителя о бесшумности нажатий, клавиатура достаточно сильно дребезжит при работе.



ЗА
Дизайн; небольшой ход клавиш

ПРОТИВ
Шумность при работе; нет средств управления проигрывателем

BenQ X-Touch 800

Цена – 76 грн

Продукт предоставлен
«Навигатор», тел. (044) 241-9494

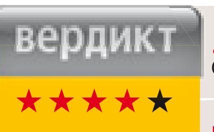
Дополнительные клавиши
5

Интерфейс
PS/2



Дизайн клавиатуры отличается оригинальностью. X-Touch 800 представляет собой изогнутую плоскость, поэтому ряды кнопок находятся на разной высоте. По краям модели имеются красивые вставки из блестящей белой пластмассы.

Малое количество дополнительных элементов говорит о скромных функциональных возможностях. BenQ X-Touch 800 – просто красивая клавиатура, подходящая, впрочем, не только для офисной работы, но и для игр. В пользу этого факта говорит традиционная эргономика всех блоков. Исключение составляет разве что уменьшенная кнопка *Enter*, но для большинства пользователей эта особенность не слишком важна. К сожалению, данная модель оказалась достаточно шумной, потому заслужить «отлично» не смогла.



ЗА
Оригинальное дизайнерское решение

ПРОТИВ
Небольшое количество дополнительных клавиш

Chicony Gaming Keyboard

Цена – $30

Продукт предоставлен
Skyline, тел. (044) 238-6600

Дополнительные клавиши
17 + мини-джойстик

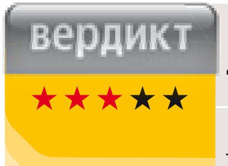
Интерфейс
USB



Футуристического вида клавиатура Gaming Keyboard предназначена для любителей компьютерных забав, которые не хотят мириться с недостатком элементов управления.

Основной блок клавиш места на корпусе занимает не много. Все пространство отведено под дополнительные инструменты. А таковых предостаточно. Программируемые кнопки крупных размеров находятся с обеих сторон корпуса и без специального ПО должным образом не функционируют.

Изменения, которым подвергся основной блок клавиш, и тугое нажатие не позволяют рекомендовать это устройство для повседневной работы. Из-за удаления навигационного и цифрового блока их функции пришлось переложить на базовые кнопки, из-за чего нужно постоянно переключать их режимы.



ЗА
Дополнительные программируемые клавиши; мини-джойстик

ПРОТИВ
Тугое нажатие; измененная конфигурация блоков

Chicony KB-0419

Цена – $16

Продукт предоставлен
Skyline, тел. (044) 238-6600

Дополнительные клавиши
17 + колесико прокрутки

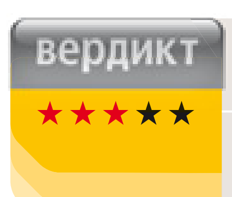
Интерфейс
PS/2



Ультратонкий корпус KB-0419 оснащен такими же плоскими кнопками. В угоду компактности серьезно модифицирована конфигурация всех блоков клавиатуры. В частности, полностью удалена навигационная панель, вместо того предлагается постоянно переключать *NumLock*, изменяя режим работы цифрового блока. Кнопки курсора смещены и уменьшены, попадать по ним сложнее.

Некоторые мультимедийные клавиши имеют слишком маленький размер и округлую форму, что делает их неудобными. Кроме того, хотелось бы, чтобы *Delete* была расположена поближе к основной панели, поскольку она часто используется в офисных приложениях.

При работе устройство издает неприятное дребезжание, хотя нажатие на кнопки почти бесшумное.

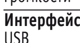


ЗА
Тонкий корпус; короткий ход клавиш

ПРОТИВ
Дребезжание корпуса; непривычная конфигурация блоков

Chicony KB-0420

Цена – $16



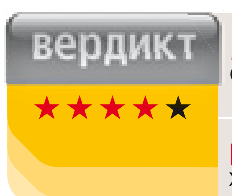
Продукт предоставлен
Skyline,
тел. (044) 238–6600

Дополнительные клавиши
17 + регулятор громкости

Интерфейс
USB



Еще одна тонкая клавиатура от Chicony похожа на модель KB-0419, но имеет некоторые отличия. Дополнительные кнопки стали крупнее и нажимать их намного удобнее. Вернулся на прежнее место навигационный блок в стандартном виде. Стрелки курсора собраны в отдельную группу и пользоваться ими гораздо легче. Общее расположение всех клавиш традиционное, что не может не радовать. Дребезжание корпуса при работе пропало, так как жесткое основание не дает подобного эффекта. Однако клавиши приобрели твердость. Несмотря на вроде бы небольшую высоту кнопок, нужно приложить немало усилий, чтобы набрать текст на подобной клавиатуре. Фактически это единственный, но очень серьезный недостаток, поскольку цена данной модели такая же, как и KB-0419.



ЗА
Стандартное расположение блоков

ПРОТИВ
Жесткие клавиши

Genius ErgoMedia 700

Цена – 150 грн

Продукт предоставлен
Datalux,
www.datalux.ua

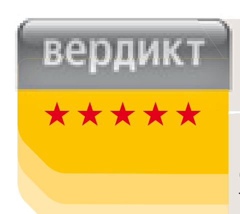
Дополнительные клавиши
33 + колесико прокрутки

Интерфейс
USB



Эргономика модели ErgoMedia 700 очень специфична, и волнообразные ряды кнопок требуют длительного привыкания. Помимо этого, клавиши различаются по размеру, а блок с навигацией (*Home, End* и т. д.) расположен вертикально. Мультимедийные возможности реализованы очень солидно: интерфейсный шнур устройства имеет еще два разъема для включения в звуковую карту компьютера, а в корпусе клавиатуры есть выходы для микрофона и наушников. С помощью дополнительных кнопок можно выполнять самые различные задачи, начиная от управления плеером и заканчивая скроллингом в офисных приложениях.

Щелчок клавиш оказался достаточно громким, что при быстром наборе текста слегка раздражает.



ЗА
Функциональность

ПРОТИВ
Специфическая эргономика; громкое нажатие кнопок

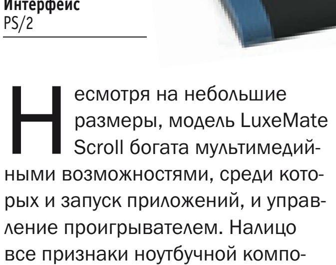
Genius LuxeMate Scroll

Цена – 85 грн

Продукт предоставлен Datalux, www.datalux.ua

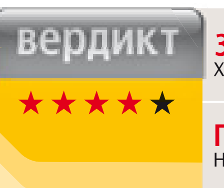
Дополнительные клавиши 12 + колесико прокрутки

Интерфейс PS/2



Несмотря на небольшие размеры, модель LuxeMate Scroll богата мультимедийными возможностями, среди которых и запуск приложений, и управление проигрывателем. Налицо все признаки ноутбучной компоновки – уменьшенная *Enter*, размещенная вплотную к основным клавишам панель со стрелками курсора. Дополнительные программируемые кнопки запуска ПО и навигации в браузерах расположены слева от основных, там же находится и колесико прокрутки.

Внешний вид заслуживает похвалы, а мягкий небольшой ход клавиш отлично подходит для работы с текстом. Понятно, что играть на таком устройстве будет неудобно из-за нестандартного размещения некоторых кнопок. Отметим и довольно демократичную цену LuxeMate Scroll.



вердикт ★★★★★

ЗА
Хороший дизайн; небольшой ход клавиш

ПРОТИВ
Нестандартная компоновка

Genius SlimStar

Цена – 77 грн

Продукт предоставлен Datalux, www.datalux.ua

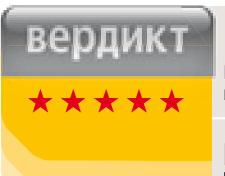
Дополнительные клавиши 12

Интерфейс PS/2



Весьма приятная и небольшая модель SlimStar также выдержана в стиле hi-tech. У основных клавиш короткий ход и сравнительно тихое нажатие. Близкое их расположение друг относительно друга позволило предельно уменьшить размер корпуса, но функциональные характеристики от этого не пострадали. Более того, в данной клавиатуре навигационные кнопки и курсор размещены традиционно и обладают стандартной конфигурацией и размером. Мультимедийные возможности реализованы с помощью небольших серебристых клавиш в верхней части устройства, запускающих приложения и управляющих проигрывателем в Windows.

Несмотря на то что дополнительная подставка под кисти смотрелась бы в комплекте немного странно, она, несомненно, пригодилась бы.



вердикт ★★★★★

ЗА
Небольшие размеры; традиционное расположение кнопок

ПРОТИВ
Не обнаружено

Logitech Access Keyboard

Цена – 92 грн

Продукт предоставлен Datalux, www.datalux.ua

Дополнительные клавиши 11

Интерфейс PS/2



У комфортной в работе модели Access Keyboard всего 11 дополнительных клавиш, однако, как и в Microsoft Basic Keyboard, функциональные кнопки имеют двойное предназначение. Режим их работы переключается специальной клавишей *F Lock*. Общий вид немного портят регулятор громкости и *Mute*, выделяясь на светлом фоне темными пятнами. Причина такого дизайнерского изыска нам, к сожалению, непонятна.

Обладая мягким ходом клавиш и практически бесшумным нажатием, Access Keyboard является одним из удобнейших устройств в своем ценовом диапазоне. Добавим, что в этой модели Logitech решила не изменять традиционное расположение кнопок, потому все знакомо и привычно.

вердикт ★★★★★

ЗА
Сравнительно низкая цена; мягкое нажатие; бесшумность

ПРОТИВ
Дизайн

Logitech Deluxe Keyboard

Цена – 61 грн

Продукт предоставлен Datalux, www.datalux.ua

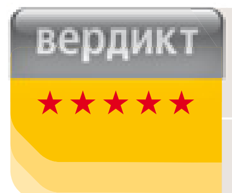
Дополнительные клавиши нет

Интерфейс PS/2



Бюджетная модель от Logitech приятно удивила своим простым, но в то же время довольно симпатичным дизайном. Качество изготовления также оказалось на высоте, кнопки имеют небольшой ход, а нажатия практически бесшумны и не требуют значительных усилий.

Конечно, мультимедийной клавиатурой Deluxe Keyboard назвать нельзя ввиду банального отсутствия дополнительных кнопок. Зато для любителей традиционной раскладки это настоящий праздник – большая *Enter*, стандартное расположение навигационного блока, цифровые клавиши на привычном месте. В комплект входит и подставка под кисти рук, отлично вписывающаяся в общий стиль. Отметим и низкую цену устройства, которая делает ее отличным вариантом для нетребовательного пользователя.



вердикт ★★★★★

ЗА
Стандартная раскладка клавиш; мягкость и тишина нажатий

ПРОТИВ
Отсутствие дополнительных кнопок

Logitech Media Keyboard Elite

Цена – 182 грн

Продукт предоставлен
Datalux, www.datalux.ua

Дополнительные клавиши
18

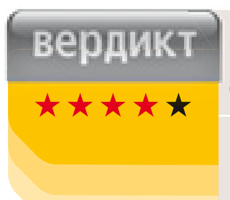
Интерфейс
USB



На стильной черной клавиатуре от Logitech размещено достаточное количество дополнительных кнопок, позволяющих одним нажатием запускать наиболее популярные задачи офисных и мультимедийных приложений.

Функциональные клавиши, по форме напоминающие таблетки, имеют два режима работы. Нажимать их в комбинации с другими не совсем удобно из-за небольшого размера. Довольно неприятному изменению подверглась *Esc*, ставшая такой же круглой и утопленной. Кнопка *Delete* увеличилась за счет *Insert*, которую объединили со *Scroll Lock* и переместили в блок функциональных клавиш.

Стоит отметить, что клавиатура создана с использованием фирменной технологии Zero Degree Tilt, снижающей напряжение и утомляемость при работе с устройством.



ЗА
Дизайн

ПРОТИВ
Неудобные функциональные клавиши; цена

Microsoft Basic Keyboard

Цена – 62 грн

Продукт предоставлен
GEROY Corporation, тел. (044) 288–7880

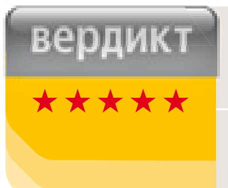
Дополнительные клавиши
3

Интерфейс
PS/2



Недаром эта модель содержит в названии слово Basic – она чрезвычайно проста и небогата возможностями. Клавиатура имеет всего 3 дополнительные кнопки, которые отвечают за функцию поиска, запуск почтового клиента и домашней страницы в Интернете. Несмотря на это, экономить на качестве изготовления производители не стали, оттого у Basic Keyboard весьма мягкое и практически бесшумное нажатие клавиш. Из неприятных особенностей можно отметить лишь вертикальное расположение навигационного блока. Хотелось бы также иметь подставку под кисти, но в комплекте она не предусмотрена.

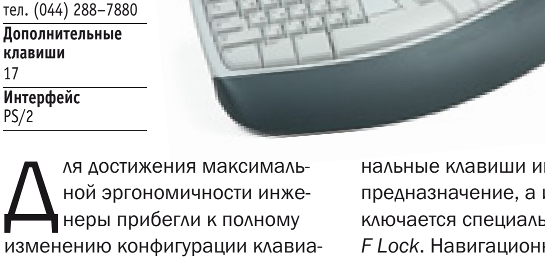
Если вы ищите качественную, недорогую и, главное, простую клавиатуру, то Microsoft Basic Keyboard – достойный претендент.



ЗА
Низкая цена; мягкие клавиши

ПРОТИВ
Невысокая функциональность

Microsoft Natural Multimedia Keyboard



Цена – 114 грн

Продукт предоставлен
GEROY Corporation, тел. (044) 288–7880

Дополнительные клавиши
17

Интерфейс
PS/2

Для достижения максимальной эргономичности инженеры прибегли к полному изменению конфигурации клавиатуры. Основные кнопки собраны в два блока, разделенных выдающимся вверх «разломом». Скорее всего, эта модель подойдет пользователям, обученным слепому набору.

Дополнительных элементов не так уж и много, поэтому функциональные клавиши имеют двойное предназначение, а их режим переключается специальной кнопкой *F Lock*. Навигационный блок также претерпел изменения: увеличена кнопка *Delete* и отсутствует *Insert*. Назвать такую конструкцию удобной нельзя, поскольку *Insert* часто используется при работе.

Кроме того, у этой модели достаточно длинный ход клавиш, а нажатие на них довольно шумное.

вердикт ★★★★★

ЗА
Высокая функциональность

ПРОТИВ
Шумность; длинный ход клавиш

Sven KB-2625



Цена – 62 грн

Продукт предоставлен
«Зеленая Волна», тел. (044) 492–1864

Дополнительные клавиши
24 + колесико прокрутки + регулятор громкости

Интерфейс
PS/2

Модель KB-2625 буквально напичкана кнопками и регуляторами. Кроме дополнительных клавиш, на корпусе имеются отдельное колесо прокрутки для офисных документов и браузеров, а также круговой регулятор громкости с функцией нажатия *Mute*.

Устройство выглядит довольно просто, без каких-либо изысков. Дополнительные клавиши расположены в верхней части корпуса, на серебристой панели солидного размера.

Нажатие кнопок оказалось достаточно тугим и громким. Наиболее крупные из них (*Enter, Space*...) дребезжат сильнее и не всегда четко срабатывают из-за большого хода.

Основное преимущество этой модели – цена. Весьма функциональная клавиатура для такой стоимости, даже с учетом найденных недостатков.



ЗА
Низкая стоимость; большое количество дополнительных элементов

ПРОТИВ
Тугой ход клавиш; шумность

Sven Multimedia 733



Цена – 38 грн

Продукт предоставлен
«Зеленая Волна», тел. (044) 492–1864

Дополнительные клавиши
21

Интерфейс
PS/2

Некоторые нововведения в оригинальном дизайне Multimedia 733 не однозначны. С первого же взгляда устройство вызывает удивление – клавиши курсора сильно изменились и теперь представляют собой четыре узкие кнопки, расположенные по кругу. Данная конфигурация наносит серьезный вред игровым возможностям клавиатуры, поскольку множество геймеров используют для управления именно этот блок, а не стандартную раскладку *WASD*.

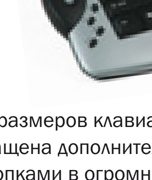
Дополнительные кнопки разделены на два блока, один из которых находится над основными клавишами, а второй сходен по дизайну с курсорными клавишами. Похвастать мягким ходом кнопок и бесшумностью Multimedia 733 не может. Высокие клавиши требуют усилия при нажатии и расположены достаточно далеко друг от друга.



ЗА
Цена

ПРОТИВ
Тугой ход клавиш; измененные клавиши курсора

Sweex Multimedia Office Keyboard



Цена – 93 грн

Продукт предоставлен
«Агатис», тел. (044) 537–3518

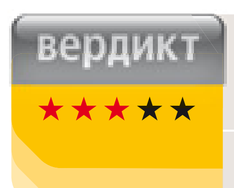
Дополнительные клавиши
33 + колесико прокрутки

Интерфейс
USB

Солидных размеров клавиатура оснащена дополнительными кнопками в огромном количестве. С помощью Multimedia Office Keyboard можно не только управлять медиаплеером, но и запускать различное ПО, а также наиболее распространенные функции офисных приложений наподобие *Copy* и *Paste*.

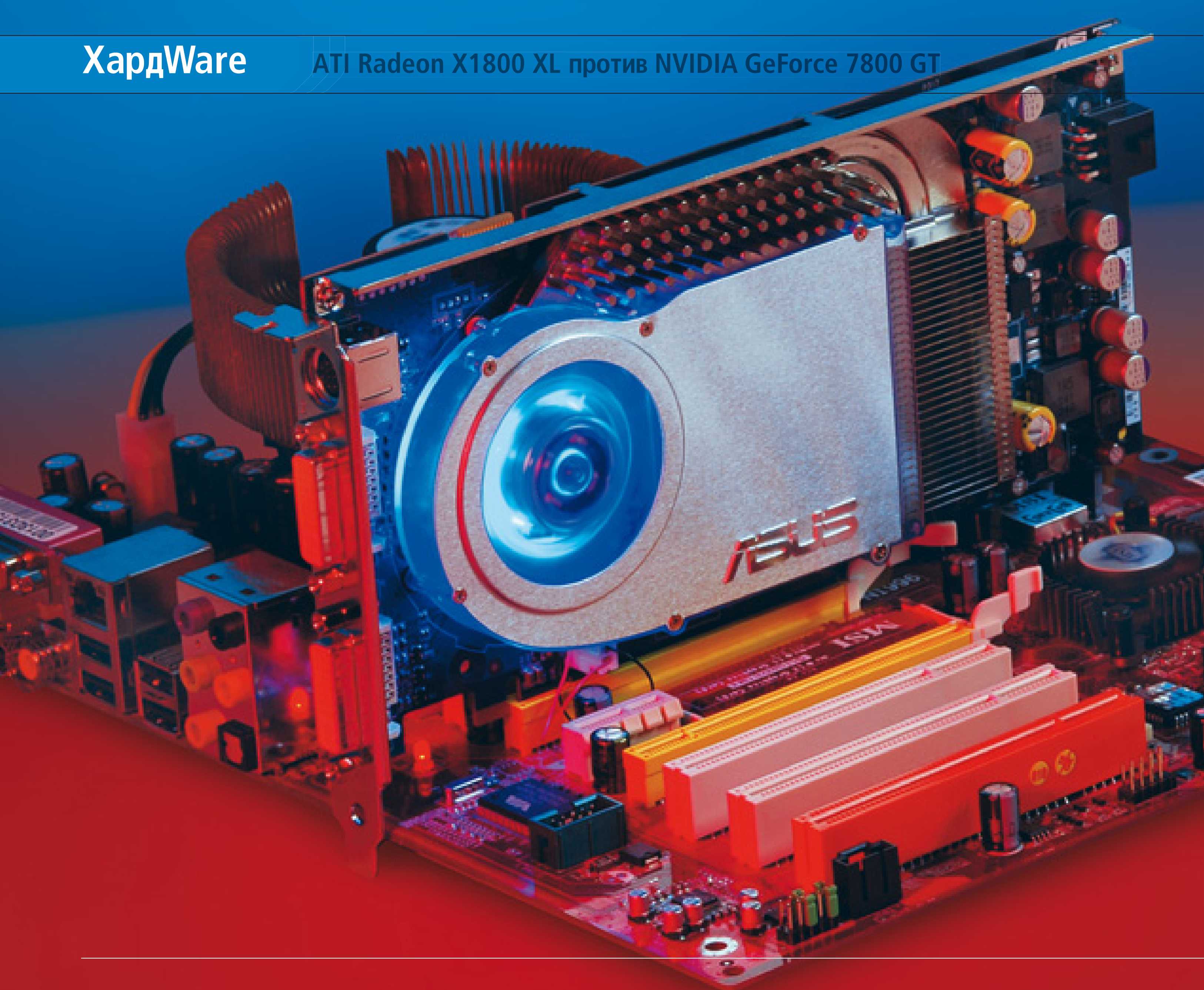
К сожалению, с эргономикой у этой модели не сложилось. Кнопки имеют длинный ход, а шумность при наборе текста чрезвычайно высока. Кроме того, изменена конфигурация клавиш навигации, теперь они расположены вертикально. Стоит отметить и довольно короткий интерфейсный шнур, который может просто не дотянуться до USB-порта компьютера.

Эта модель привлекает внимание своей функциональностью и демократичной ценой.



ЗА
Высокая функциональность; сравнительно низкая цена

ПРОТИВ
Шумность; длинный ход клавиш



ATI Radeon X1800 XL против NVIDIA GeForce 7800 GT

Роман Оберемко

С бурным развитием графических технологий в играх стремительно растут требования к видеоподсистеме, в связи с чем 3D-акселератор становится первым претендентом на модернизацию. В этой статье мы приведем результаты тестирования видеокарт в ценовой категории до $400. Выбор данного сегмента обусловлен тем, что продукты начального и среднего уровня не позволяют насладиться визуальным великолепием современных игр, а более дорогие не оправдывают своей стоимости.

С «тысячной» линейкой собственных графических процессоров канадская компания ATI наконец-то догнала своего калифорнийского конкурента по части поддержки новейших технологий. Теперь владельцы видеокарт Radeon могут в полной мере ощутить все прелести игр, использующих Shader Model 3.0 (SM 3.0), High Dynamic Range (HDR) и др. Правда, качество реализации HDR иногда вызывает сомнения, в некоторых проектах он все равно не работает или работает некорректно. К примеру, в Far Cry 1.33 маленький светлячок, пролетевший перед лицом персонажа, засвечивает весь экран. Остается надеяться, что в скором времени подобные погрешности будут исправлены.

Еще одной инновацией в продуктах серии Radeon X1000 является широко разрекламированная технология AVIVO. В каком-то смысле это аналог PureVideo от NVIDIA, предназначенный в первую очередь для улучшения качества изоб-

ражения при просмотре роликов в форматах MPEG2 и HD. Но ATI пошла немного дальше: одно из заявленных достоинств AVIVO – аппаратная поддержка кодирования видеоданных на уровне графического процессора. Такая возможность появилась впервые, раньше вся работа выполнялась CPU. Звучит, конечно, красиво и многообещающе, но, к сожалению, оценить эти преимущества пока не удастся, поскольку утилита под названием ATI AVIVO Video Converter все еще находится в разработке и ее бета-версия публично не распространяется. К тому же на сегодняшний день означенная версия полноценно не функционирует и не использует ресурсов графического процессора.

Подробнее ознакомиться с техническими характеристиками конкурирующих решений от ATI и NVIDIA можно с помощью соответствующей таблицы, а сейчас перейдем к рассмотрению объектов тестирования.



Gigabyte GVRX18L256V-B

ATI Radeon X1800 XL

Видеокарты от ATI были представлены четырьмя версиями в исполнении MSI, Gigabyte, Sapphire и Point of View. Все эти продукты изготовлены в строгом соответствии с референсным дизайном ATI: текстолит красного цвета, радиатор с медными ребрами, накрывающий не только видеочип, но и память, отдельный небольшой алюминиевый радиатор, охлаждающий систему питания.

Кулер стоит того, чтобы сказать о нем отдельно. ATI пытается снизить шум, издаваемый видеокартой: для этого применяется вентилятор с изменяемой в зависимости от температуры графического ядра частотой вращения. Разумный подход, но вот реализация оставляет желать лучшего. Даже при работе с офисными пакетами и без того довольно шумный вентилятор при достижении определенной температуры начинает «завывать». Во время игры это, возможно, и не будет отвлекать, но вот при просмотре фильма или в работе с офисными пакетами гул раздражает. «Утихомирить» графические акселераторы нового поколения можно лишь с помощью программных утилит сторонних разработчиков.



Sapphire X1800 XL



MSI RX1800 XL



Club-3D CGAX-XL186VDD

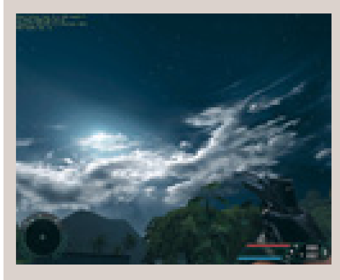
Конфигурация тестовой системы

Процессор	AMD Athlon 3200+ Socket 939
Материнская плата	ASUS A8N-E nForce 4 Ultra
Память	5×512 Samsung 2,5-3-3-6-1T
Жесткий диск	Western Digital 1600JD 160 GB
Операционная система	Windows XP Professional SP2
Драйвер nForce	6.70 WHQL International
Драйвер GeForce	Forceware 91.98 WHQL International
Драйвер ATI	Catalyst 5.13

Видеокарты представлены компаниями

Sapphire	Compass	(044) 531-9730
MSI	«Евро Плюс»	(044) 247-3741
Gigabyte	Представительство Gigabyte в Украине	www.gigabyte.kiev.ua
Club-3D	«Навигатор»	(044) 241-9494
Point of View	«Навигатор»	(044) 241-9494
Leadtek	Nebesa	(044) 502-6215
ASUS	MTI	(044) 458-3434

Игровые бенчмарки



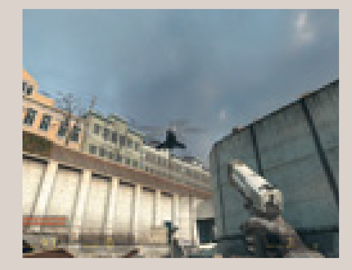
Far Cry

Эта игра совершила настоящий переворот в мире шутеров. Если до ее выхода на арену комфортным считался уровень быстродействия более 100 fps, то теперь счастьем казались 40 fps. И это еще не все: от красот уровней стало невозможно отвести взгляд, пресса пела дифирамбы творению Crytek, игру проходили по много раз, фанаты создавали всевозможные моды... Far Cry не потеряла своей актуальности и сегодня, почти два года спустя. Было выпущено несколько патчей (последний – 1.33), привнесших в игру поддержку новейших технологий. К сожалению, протестировать игру со включенным HDR не представилось возможным, поскольку на видеокартах ATI возникали некоторые проблемы с этой функцией.



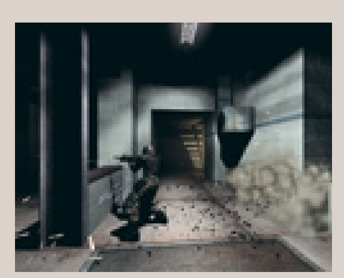
DOOM 3

Выйдя через полгода после Far Cry, третий DOOM хоть и получил огромное количество не очень лестных отзывов, но все же завоевал внимание играющей аудитории. Полутемные коридоры, мельтешащие тени, очень сложное освещение основательно нагружают видеоподсистему. К тому же на движке id Software создано еще несколько популярных продуктов – например Quake 4, Chronicles of Riddick. Все это позволяет использовать DOOM 3 в качестве профилирующего игрового бенчмарка.



Half-Life 2

Движок Source известен своей «заточенностью» под видеокарты ATI, так что неудивительно, что в этом тесте лидирует Radeon X1800 XL. Правда, соперник подобрался очень близко – отставание составляет буквально несколько fps. С момента выхода игры в свет выпущено не одно обновление, появилась поддержка современных технологий, благодаря которым и без того замечательная картинка стала еще более красивой. Единственный минус у игры – для ее установки и обновления необходим доступ в Интернет, причем с качеством куда лучшим, чем dial-up.



F.E.A.R.

Как только производительность наших систем в Far Cry после очередной модернизации стала подбираться к комфортной отметке 100 fps, появилась F.E.A.R. Эта игра ставит на колени все современное железо, причем движок от Monolith приведет в восхищение любого геймера как качеством графики, так и реалистичной физикой и поведением AI. Результаты тестов были несколько неожиданными – хотя движок оптимизирован под видеокарты NVIDIA, тем не менее в соревновании победу одержала ATI. Так или иначе, даже нынешние 450-долларовые решения обеспечивают в этой игре приемлемую частоту смены кадров практически из последних сил, что уж говорить о более доступных продуктах серий Radeon X800 и GeForce 6800.

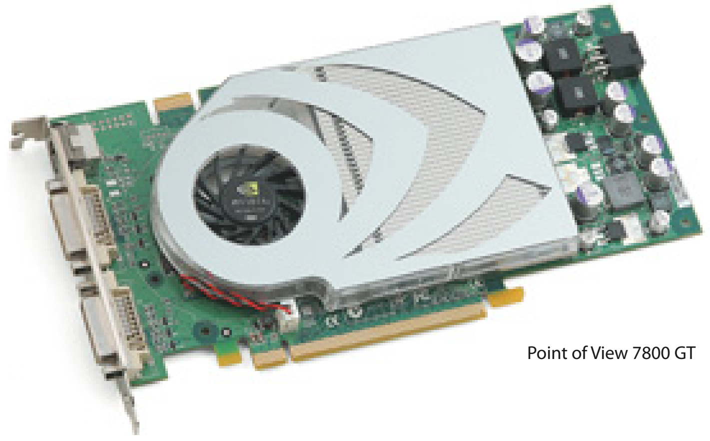
NVIDIA GeForce 7800 GT



Leadtek WinFast PX7800 GT TDH



MSI NX7800 GT



Point of View 7800 GT

Как и в случае с ATI, мы отобрали четыре видеокарты от MSI, Leadtek, ASUS и Club-3D. Все продукты, за исключением ASUS, выполнены согласно референсному дизайну. Зеленый текстолит печатной платы, радиатор, прикрывающий как графический процессор, так и память, но в отличие от Radeon изготовленный полностью из алюминия, и, само собой разумеется, шестипиновый разъем дополнительного питания – неотъемлемая деталь видеокарт этого класса. Температура графического чипа никоим образом не влияет на частоту вращения вентилятора: она изменяется в зависимости от режима работы: *2D, Low performance 3D, Max performance 3D.* Но даже при максимальных оборотах шум вентилятора едва различим на фоне остальных кулеров системы и не раздражает. Видеокарта от ASUS отличается только системой охлаждения (здесь установлен алюминиевый радиатор с тепловой трубкой, использовавшийся в линейке GeForce 6800) да голубой подсветкой вентилятора.

Итоги

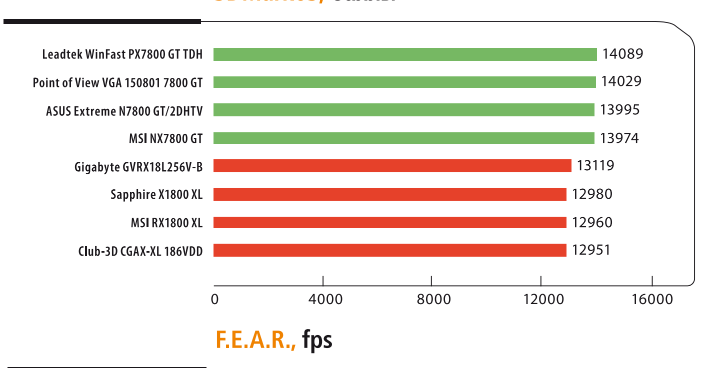
Для оценки производительности мы использовали синтетические пакеты 3DMark03 и 3DMark05 и игровые тесты DOOM 3, F.E.A.R., Far Cry 1.33 и Half-Life 2. Для того чтобы процессор не оказался ограничивающим фактором, в играх устанавливался видеорежим 1280×1024 либо 1280×960, максимально возможный уровень сглаживания и анизотропной фильтрации. Что касается разгона, частóты, достигнутые нами, следует воспринимать лишь как ориентировочные. Шаг прироста составлял 5 MHz, тестом на стабильность служил 3DMark05 (требовалось два прохода без зависаний и дефектов изображения).

Все исследуемые объекты показали очень близкие результаты как в синтетических, так и в игровых тестах. К тому же у каждого человека разное отношение к процессу игры – одним крайне необходим высокий уровень fps, чтобы в ответственный момент не пропустить что-то очень важное, другие не гонятся за заоблачными показателями, зато хотят оценить все красоты виртуального мира в «тяжелых» режимах. Поклонникам F.E.A.R. и Half-Life 2 однозначно можно посоветовать Gigabyte GVRX18L256V-B – плату, показавшую максимальные производительность и уровень разгона из всех ATI Radeon X1800 XL. Любителям Far Cry и игр на движке DOOM 3 стоит обратить внимание на видеокарты от NVIDIA, а особенно – на Leadtek WinFast PX7800 GT TDH, которая обладает максимальным разгонным потенциалом (+23% по ядру и +24% по памяти). Наконец, владельцам прозрачных корпусов и пользователям, для которых уровень шума является очень важным критерием выбора, придется по вкусу ASUS Extreme N7800GT/2DHTV.

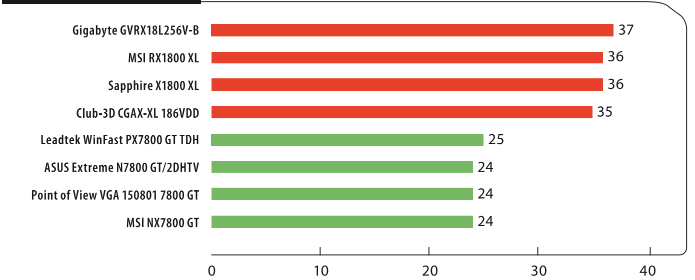
Технические характеристики

	Radeon X1800 XL	GeForce 7800 GT
Графический чип	R520	G70
Частота графического чипа, MHz	500	400
Техпроцесс, мкм	0,09	0,11
Память	256 MB GDDR3	256 MB GDDR3
Частота памяти, MHz	500 (1000)	500 (1000)
Шина памяти, bit	256	256
Количество пиксельных конвейеров	16	20
Количество вершинных конвейеров	8	7
Разъемы для подлючения монитора	2×DVI	2×DVI
TV-in	Да	Да
TV-out	Да	Да

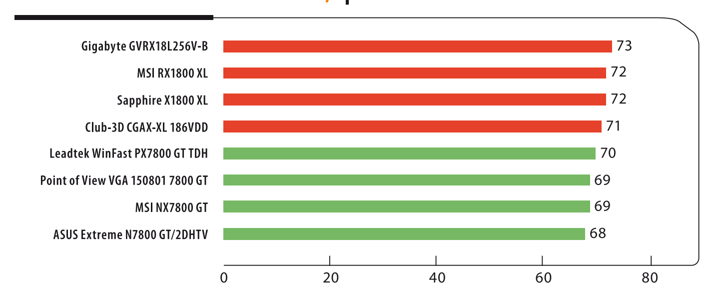
3DMark03, баллы



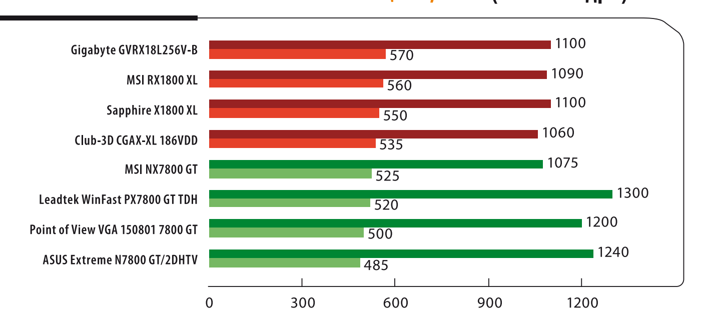
F.E.A.R., fps



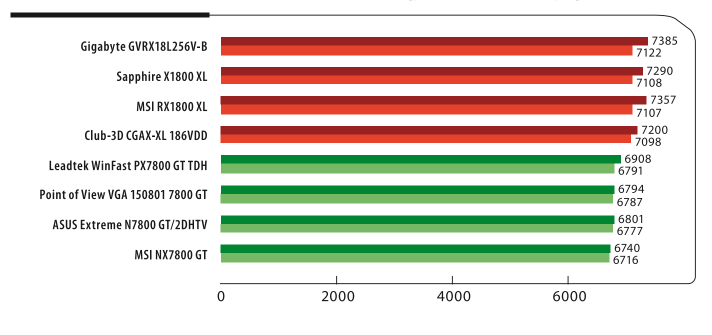
Half-Life 2, fps



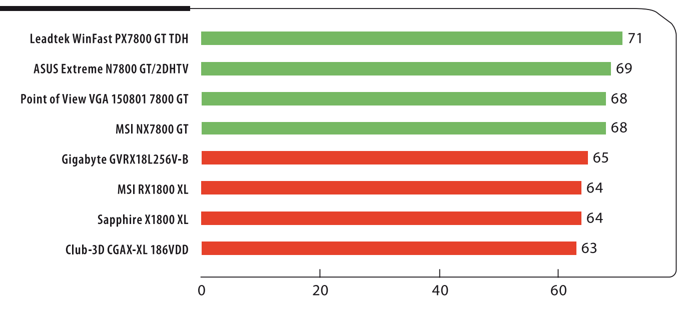
Разгонный потенциал, MHz (память/ядро)



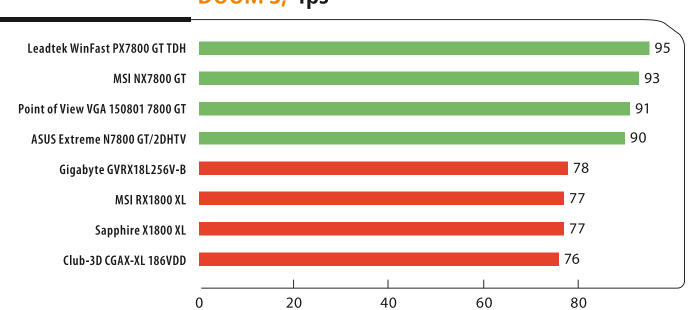
3DMark05, баллы (разгон/стандарт)



Far Cry, fps



DOOM 3, fps



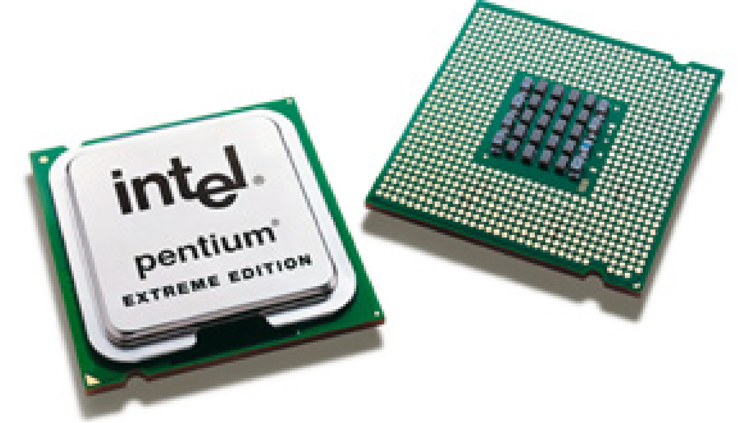
Процессоры 2006: первый раунд

Pentium XE 955 vs. Athlon 64 FX-60

Кирилл Балалин

Наиболее ярким событием прошедшего года на рынке платформ для ПК стало коммерческое внедрение двухъядерных процессоров – AMD Athlon 64 X2 и Intel Pentium D. Впервые за долгие годы «гонка вооружений» чипмейкеров привела не к очередному наращиванию гигагерцев и мегабайтов, а к изменению самой парадигмы использования ресурсов центрального процессора в настольной системе.

Отныне каждый из нас, приобретая новый ПК или модернизируя имеющийся, может с гордостью наблюдать, как в его системе появляются два физических CPU – роскошь, ранее доступная лишь специалистам. И здесь стоит вспомнить о том простом факте, что компьютер – это не только аппаратная часть, но и программное обеспечение. С выходом на рынок двухъядерных процессоров обнаружилось, что вторая составляющая ПК к ним еще не готова. Ведь в то время как разработчики профессиональных приложений ориентировались на многопроцессорные системы, в «домашнем» сегменте (в первую очередь в игровой индустрии), создатели ПО могли рассчитывать максимум на наличие одного процессора с Hyper-Threading. Добавим к сложившейся ситуации далеко не лучшую работу самих производителей процессоров. Со стороны AMD – откровенно неадекватное ценообразование на модели Athlon 64 X2, а задержки с появлением новых CPU этой марки в розничной продаже стали притчей во языцех – по крайней мере на украинский рынок новинки AMD64 выходят с большим опозданием и в недостаточных объемах. В итоге двухъядерные Athlon 64 иллюстрируют поговорку про грушу, которую нельзя скушать.



Для Intel недоразумения с объемами поставок и ценовой политикой совершенно нетипичны: Pentium D стоит вполне умеренно и широко доступен в Украине. Вот только скоростные показатели процессоров 800-й серии не слишком впечатляют, особенно в топовом сегменте. Проблема кроется в самой архитектуре NetBurst, которая представлялась столь прогрессивной во время анонса Pentium 4. Действительно, наращивать тактовую частоту ядра на этой архитектуре было несложно, но гонка частот превратилась в гонку энергопотребления, а соответственно и тепловыделения. Борясь с перегревом мощных CPU, Intel внедрила в последние степпинги Prescott широкий спектр «жаропонижающих» средств, позволивших удержать тепловые показатели в разумных рамках и даже повысить способность к разгону. Однако добиться того же с двумя ядрами Prescott не удалось: пришлось заметно снижать частоту всей линейки Pentium D, что негативно сказалось на производительности.

Все это не могло не создать впечатления о двухъядерных процессорах как об очередном маркетинговом трюке и дорогой игрушке. Тем более что за примером далеко ходить не надо: на дворе 2006 год, а мы по-прежнему ждем наступления эры 64-битовых вычислений, которую нам обещали еще в 2003-м. Но, к счастью, технология Dual Core не повторила судьбу 64-битовых процессоров. Буквально в течение полугода ситуация с ПО заметно улучшилась, все больше разработчиков реализуют необходимые оптимизации под настоящую многопоточность (в дополнение к Hyper-Threading), а последним подарком стал анонс драйверов для видеокарт ATI и NVIDIA с поддержкой двухъядерных CPU, за счет чего ощутимо выросла производительность Athlon 64 X2 и Pentium D в ряде игр. И хотя до всеобщего перехода на многопоточность еще далеко, второму ядру процессора теперь найдется работа и в «домашних» задачах, и играх, а не только в приложениях класса 3DSMax и Adobe Photoshop.

И вот в канун Нового года обе компании представили свои новые разработки, которым суждено стать флагманами рынка в первой половине 2006 г.: AMD Athlon 64 FX-60 и Intel Pentium Extreme Edition 955.

На первый взгляд FX-60 кажется абсолютно новым продуктом – первый и единственный пока двухъядерный процессор в этой престижной линейке. Тем не менее, по сути, это всего лишь Athlon 64 X2 4800+ на ядре Toledo с повышенной до 2,6 GHz штатной тактовой частотой и разблокированным множителем. После зна-

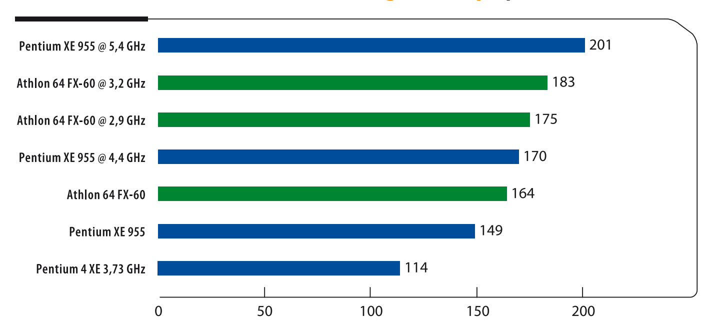
комства со спецификациями становится понятно, что на сей раз AMD было сложно вписаться в требования по тепловыделению – ради попадания в лимит 110 Вт пришлось даже снизить рабочее напряжение ядра. Зато появилась надежда на улучшение разгонного потенциала – далеко не каждый экземпляр Toledo сможет функционировать на 2600 MHz при всего 1,3–1,35 В. Что касается позиционирования, то с выходом FX-60 именно он занял вершину модельного ряда AMD (с ценой $1031), экс-флагман Athlon 64 FX-57 подешевел до $827, а FX-55 был снят с производства.

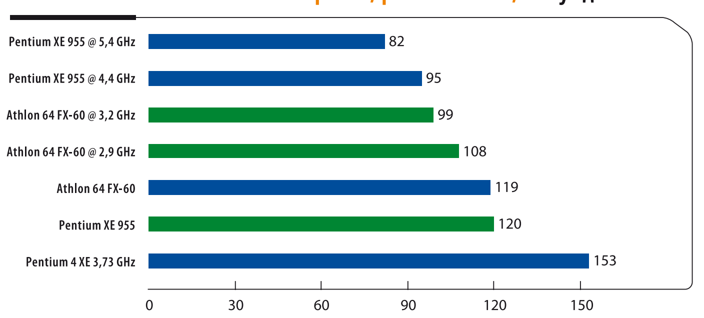
А вот Pentium Extreme Edition 955 является следующим шагом в развитии модельного ряда процессоров Intel. С точки зрения архитектуры, если Smithfield (Pentium D 8xx) – двухъядерный вариант классического Prescott (Pentium 4 5xx) с одним мегабайтом L2-кэша на ядро, то Presler представляет собой сдвоенный Prescott-2M (Pentium 4 6xx). С единственным, но очень-очень важным нюансом – выполнено означенное ядро по новейшему 65-нанометровому техпроцессу. И это все меняет: даже при увеличенной на 250 MHz тактовой частоте фактическое энергопотребление Pentium Extreme Edition 955 ниже, чем у Pentium Extreme Edition 840! А уж разгон... Но о нем чуть позже. Гораздо более интересно, что на ядре Presler анонсирована полная линейка процессоров Pentium D 9xx (920, 930, 940, 950 на момент написания статьи) – все преимущества нового техпроцесса пользователи почувствуют даже в недорогих моделях. Кстати, о цене. Задача снижения себестоимости изделия была одной из первоочередных при разработке Presler, поэтому можно ожидать увеличения доступности Pentium D. Модель Extreme Edition 955 имеет традиционный ценник $999 – в таких ситуациях не принято экономить. Еще одним приятным сюрпризом стало существование полного аналога Prescott-2M, изготовленного по новому техпроцессу, – это ядро с кодовым названием Cedar Mill, собственно, «половинка Presler». Дело в том, что если соотношение разгонного потенциала одно- и двухъядерных процессоров сохранится, то системы на базе Cedar Mill смогут достигать частот свыше 5 GHz без применения экстремального охлаждения!

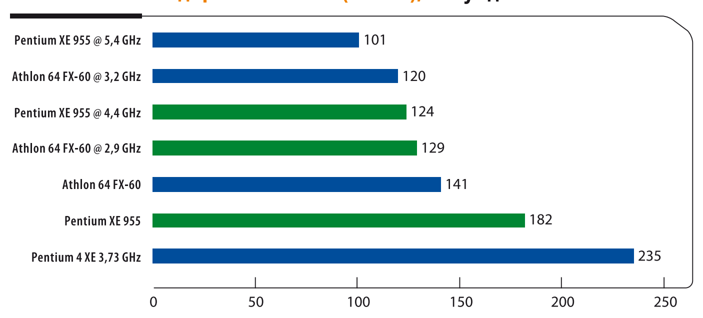
Любопытно следующее: после внедрения новой системы наименования процессоров маркетологи Intel начали с легкостью жертвовать целыми линейками. Так, просуществовав около года, серия Pentium 4 5xx полностью уступила место «шестисотым» с двухмегабайтовым кэшем второго уровня. Теперь вот и не оправдавшая ожиданий серия Pentium D 8xx будет заменена более быстрыми, более холодными, более дешевыми и более разгоняемыми Pentium D 9xx. А ведь согласно планам Intel, поколение Presler/Cedar Mill стало последней инкарнацией архитектуры NetBurst и период актуальности этих ядер продлится недолго – в середине года ожидается анонс принципиально иного ядра, известного под названием Conroe.

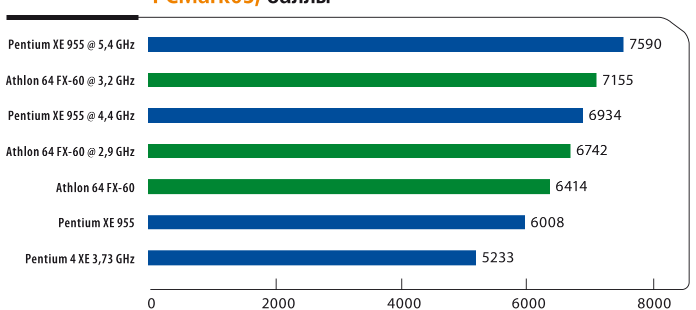
Исследование производительности топовых процессоров бессмысленно без проведения замеров в нештатных режимах. Традиционно во время проверки на разгон мы применяем качественный воздушный кулер (в данном случае – Zalman CNPS-77 Fatal1ty),

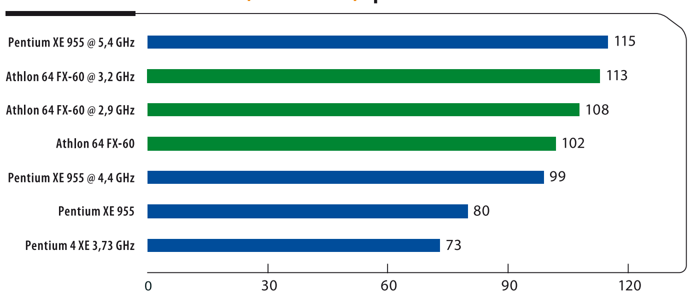


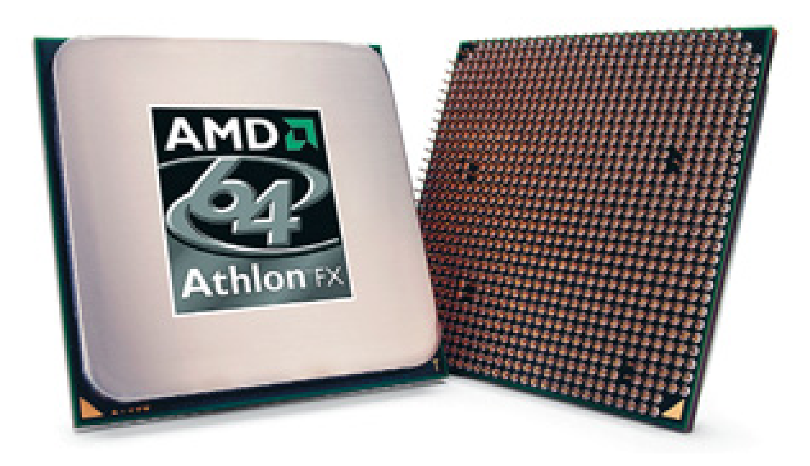




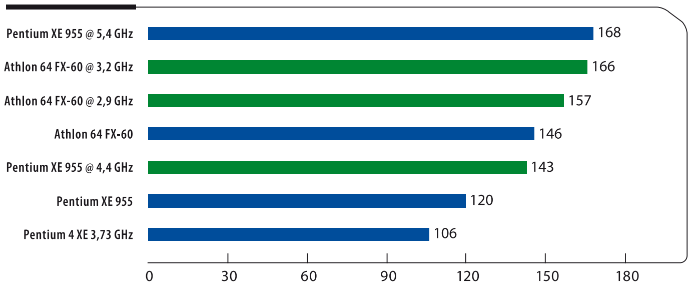


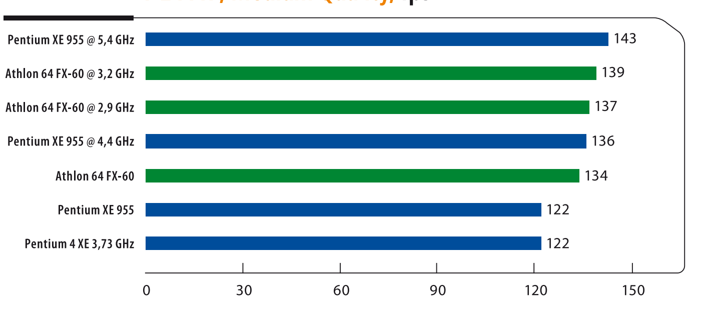












а также систему охлаждения на основе фазового перехода. В новом году произошла смена используемой модели – на вооружение Тестовой лаборатории поступил более удобный в эксплуатации Asetek VapoChill LS. Как всегда, минусовая температура ядра процессора позволяет раскрыть весь его потенциал, но в данном случае экстремальное охлаждение существенно изменило итоговые оценки.

Ожидать каких-то рекордов разгона от Athlon 64 FX-60 не стоило. Наращивание тактовой частоты вообще является больной темой AMD – несколько лет назад процессоры Athlon XP достигли предела штатной частоты около 2,2 GHz, повысить которую инженерам так и не удалось. Разгон «на воздухе» свыше 2,5 GHz был редкостью, а магический барьер 3 GHz преодолевали только экстремальные оверклокеры. Сейчас ситуация повторяется с архитектурой AMD64, но с разницей ровно в полгигагерца. Достичь при обычном охлаждении частот выше 3 GHz на Athlon 64/FX/X2 весьма непросто. Вот и FX-60 при штатных 2,6 GHz смог стабильно работать лишь на 2,9 GHz с кулером Zalman. Использовав Asetek VapoChill LS, мы добились прироста еще на 300 MHz – итоговая частота составила 3200 MHz. Далеко не рекорд по сравнению с FX-57, но очень неплохо для двухъядерного Toledo.

Intel Pentium Extreme Edition 955 тоже подтвердил наши предположения. На этот раз оптимистичные. Прогрессивный техпроцесс давал повод ожидать, что новинка станет лучшим процессором Intel по абсолютному значению тактовой частоты. И действительно, даже с воздушным кулером нам покорилась частота 4,4 GHz – почти на гигагерц выше стандартной! Прежде лишь исключительные экземпляры Pentium 4 670 и Pentium 4 EE 3,73 GHz были способны на такое достижение.

Вспоминать о разгонном потенциале ядра Smithfield просто не хочется... Стабильно работая на указанной частоте, процессор ощутимо нагревался, и мы, вдохновленные предварительным итогом, установили «фреонку». Смена системы охлаждения на Asetek VapoChill LS самым позитивным образом сказалась на результате разгона – Extreme Edition 955 сохранял стабильность вплоть до впечатляющих 5400 MHz, что на целых 240 MHz превышает наш предыдущий рекорд, поставленный на Pentium 4 660.

Результаты замеров производительности в различных приложениях приведены на диаграммах. И практически на всех них заметна одинаковая тенденция: выигрыш Athlon 64 FX-60 в штатном режиме, сближение конкурентов при обычном разгоне и смена лидера в экстремальных тестах. Особенно удивил этот факт в играх – традиционно архитектура K8 более подходила для подобных задач, нежели NetBurst, но тандему Extreme Edition 955 плюс VapoChill LS удалось сделать невероятное, победив в каждом из четырех тестов! Кстати, результаты Pentium 4 Extreme Edition 3,73 GHz на фоне новых CPU как-то совсем не смотрятся – пожалуй, это лучшее доказательство востребованности двухъядерных процессоров уже сейчас.

С учетом позиционирования CPU в «экстремальном» сегменте, в котором оверклокерские показатели ценятся превыше всего, звание «Лучшего процессора для энтузиастов» заслуженно переходит к Intel Pentium Extreme Edition 955. Впервые с момента появления платформы Socket 939 топовая модель от Intel выглядела достойнее, чем Athlon 64 FX. Смогут ли новые Pentium D противостоять Athlon X2 по чистой производительности (а не соотношению цена/скорость)? Какие перспективы у одноядерного Cedar Mill? Что ждать от платформы AMD Socket M2 и ядра Intel Conroe? На эти вопросы ответят последующие тестирования процессоров 2006 г. Первый раунд остался за Intel, но впереди нас ждет очень интересный год.

Конфигурация тестового стенда

	AMD	Intel
Процессор	Athlon 64 FX-60	Pentium Extreme Edition 955
Система охлаждения	Asetek VapoChill LightSpeed [AC]	Asetek VapoChill LightSpeed [AC]
Материнская плата	ASUS A8N32-SLI Deluxe	Gigabyte GA-G1975X Turbo
Оперативная память	2 GB Corsair TwinX PRO 3500LL	2 GB Kingston HyperX KHX6000
Видеокарта	Leadtek WinFast PX7800 GTX	Leadtek WinFast PX7800 GTX
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.8 (400 GB)	Seagate Barracuda 7200.8 (400 GB)

Продукты предоставлены компаниями

ПК Bravo на базе AMD Athlon 64 FX-60	K-Trade	www.k-trade.ua
Asetek, Kingston, Leadtek, Seagate	Nebesa	(044) 502-6215
ASUS	Представительство ASUS в Украине	www.asus.ru
Corsair	ASBIS	www.asbis.ua
Gigabyte	Представительство Gigabyte в Украине	www.gigabyte.kiev.ua
Intel	Представительство Intel в Украине	www.intel.ua

Asetek VapoChill LightSpeed [AC]

Кирилл Балалин



Цена – $999

Продукт предоставлен
Nebesa,
www.asetek.com.ua

Производительность
200 W @ -33 °C/0 W @ -50 °C
Хладагент
R507
CPU-kit (опция 1)
AMD S754/939/940
и Intel S478
CPU-kit (опция 2)
Intel Socket T (LGA 775)
Габариты
210×210×490 мм
Цвет корпуса
серебристый или черный
Опциональные цвета
Deep Sea Blue, Oxblood Red

Использование отрицательных температур для достижения рекордных результатов в разгоне – известный прием экстремальных оверклокеров. Однако жидкий азот и сухой лед не предназначены для повседневного применения, модули Пельтье давно перестали справляться с тепловыделением топовых CPU, а сборка системы фазового перехода «на коленке» требует наличия множества инструментов (в частности, сварочного аппарата) и навыков работы с ними. Поэтому для удовлетворения спроса энтузиастов несколько фирм серийно производят системы охлаждения на основе фазового перехода для ПК. И несмотря на существование продуктов серии Prometeia («Домашний ПК», № 7, 2005) и разработок компании Cooler Express, торговая марка VapoChill датской фирмы Asetek является почти именем нарицательным для всех «фреонок».

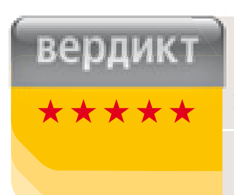
Первое наше знакомство с системами фазового перехода произошло именно благодаря продукту от Asetek – VapoChill XE («Домашний ПК», № 10, 2003), бывшей на тот момент наиболее мощным представителем линейки. Затем продукты Asetek исчезли с украинского рынка, чтобы вновь появиться буквально пару месяцев назад. За это время ассортимент компании пополнился СВО под названием WaterChill («Домашний ПК», № 1, 2006) и необычными воздушными кулерами VapoChill Micro («Домашний ПК», № 12, 2005), а серия VapoChill полностью преобразилась. На вершине модельного ряда VapoChill LightSpeed [AC], производительности которого достаточно для эффективного охлаждения даже самых «горячих» процессоров 2006 года.

Вновь подробно описывать структуру системы фазового перехода мы не будем, лишь напомним о некоторой схожести с бытовым холодильником. Гораздо интереснее на практике сравнить двух монстров – Asetek VapoChill LightSpeed [AC] и ECT Prometeia Mach II GT.

Системы выглядят почти одинаково, но для продукта ECT комплектация алюминиевым «обвесом» в стиле Lian Li является опциональной, в то время как для VapoChill [LS] это штатный внешний вид. Дополнительно Asetek предлагает разноцветные варианты корпусов, чего нет у ECT.

А вот по конструкции системы заметно отличаются. Продукт Asetek использует хладагент R507 и соответствующий компрессор, ECT же применили компрессор для газа R134a (на котором работает младшая модель Prometeia Mach II), при этом заправив контур хладагентом R404a – такой себе заводской тюнинг. Увы, более мощный компрессор VapoChill LightSpeed оказался и более громким, так что общий шум в этом случае несколько сильнее, чем от Mach II GT. Зато инженеры Asetek модифицировали схему крепления испарителя к процессору, сделав ее удобнее, нежели на Prometeia, особенно в отношении способа герметизации.

Удивительно, но итоговая производительность двух конкурирующих изделий находится на одном уровне – разница в температурных показателях, как и фактический разгон различных процессоров в обоих случаях не выходит за пределы погрешности измерений. В итоге выбор остается за покупателем. Тем не менее отечественный энтузиаст наверняка предпочтет продукт Asetek по той простой причине, что их конкурент пока что не имеет дистрибьюторов на территории СНГ.



ЗА
Выдающиеся показатели производительности; удачная конструкция; доступность в Украине

ПРОТИВ
Достаточно высокий уровень шума

Видеопамять: 128 или 256 MB?

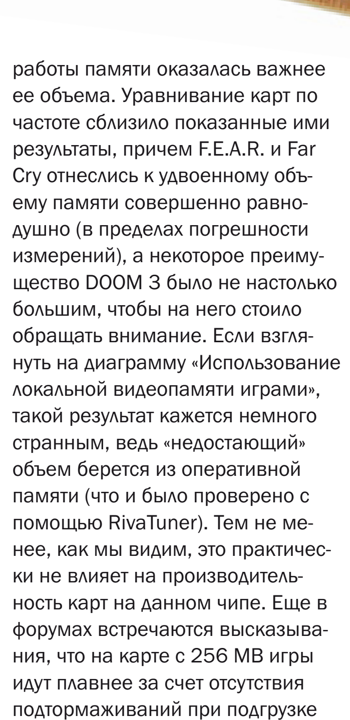
Валерий Вознюк

На специализированных форумах достаточно часто обсуждается одна и та же тема: что важнее – 256 MB медленной памяти или 128 MB более скоростной? Эти дискуссии продолжаются еще с тех времен, когда шли споры о целесообразности 128 MB и даже 64 MB в графическом акселераторе. Обычно дело заканчивалось тем, что видеокарты с меньшим объемом памяти попросту уходили с рынка.



Конечно, наилучший вариант – когда памяти много и она высокоскоростная. Впрочем, и тогда остаются сомнения: сколько современных игр используют свыше 128 MB? Но такую роскошь – 256 MB GDDR3 – могут позволить себе далеко не все владельцы компьютеров, вот и приходится выбирать между 128 MB GDDR3 и 256 MB более медленной DDR. Чтобы оценить, насколько вообще важен для видеокарт среднебюджетного сегмента большой объем видеопамяти, мы взяли две видеокарты с примерно равными характеристиками – ASUS EN6600 Silencer/TD со 128 и 256 MB памяти. Частоты карт составляли 300/550 MHz (ядро/память) и 300/500 MHz для первого и второго варианта соответственно. Оценка быстродействия проводилась с использованием давно проверенных Far Cry и DOOM 3, а также вышедшей недавно F.E.A.R., поднявшей уровень графики в играх. Дополнительно с помощью программы RivaTuner 15.8 на обеих платах оценивался объем видеопамяти, используемый играми под текстуры. Для более полного сравнения каждая из карт, кроме работы на штатных частотах, тестировалась и в разогнанном варианте. Прежде всего было интересно взглянуть на результаты карты 256 MB, разогнанной до 300/550 MHz. Максимальные частоты, на которых стабильно работали видеокарты, составили 425/675 MHz для версии на 128 MB и 450/550 MHz для варианта с 256 MB. Напомним, что в разгоне очень многое зависит от везения пользователя, поэтому данные результаты являются ориентировочными.

На штатных частотах продукт с 256 MB памяти во всем уступает своему 128-мегабайтовому собрату. Чуда не произошло – скорость



работы памяти оказалась важнее ее объема. Уравнивание карт по частоте сблизило показанные ими результаты, причем F.E.A.R. и Far Cry отнеслись к удвоенному объему памяти совершенно равнодушно (в пределах погрешности измерений), а некоторое преимущество DOOM 3 было не настолько большим, чтобы на него стоило обращать внимание. Если взглянуть на диаграмму «Использование локальной видеопамяти играми», такой результат кажется немного странным, ведь «недостающий» объем берется из оперативной памяти (что и было проверено с помощью RivaTuner). Тем не менее, как мы видим, это практически не влияет на производительность карт на данном чипе. Еще в форумах встречаются высказывания, что на карте с 256 MB игры идут плавнее за счет отсутствия подтормаживаний при подгрузке текстур из оперативной памяти. В ходе тестирования таких случаев зафиксировано не было. Уровень fps в процессе проигрывания демо на каждой карте изменялся одинаково (естественно, абсолютные показатели несколько отличались). Провалы и скачки производительности, имевшие место на карте со 128 MB, присутствовали и в варианте с 256 MB, причем в тех же эпизодах.

Как видим, за счет более хорошего разгонного потенциала памяти видеокарта со 128 MB по всем параметрам опередила соперницу с 256 MB, несмотря на то, что максимальная частота чипа у последней оказалась на 25 MHz выше. Разумеется, микросхемы памяти со временем выборки 3,6 нс, устанавливающиеся на карты со 128 MB, разгоняются лучше, чем те, которые имеют время доступа 4 нс и ставятся на карты с 256 MB памяти. При этом разгонный потенциал графического процессора не зависит от количества видеопамяти и, как уже

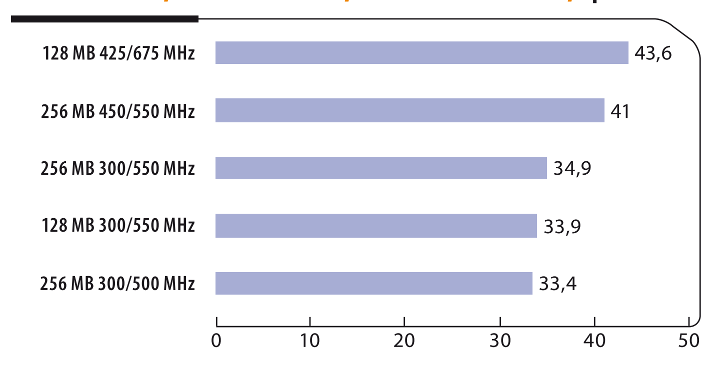
Использование локальной видеопамяти играми, 1280×1024

	Far Cry	DOOM 3	F.E.A.R.
GeForce 6600 128 MB	117 MB	117 MB	117 MB
GeForce 6600 256 MB	130 MB	245 MB	208 MB

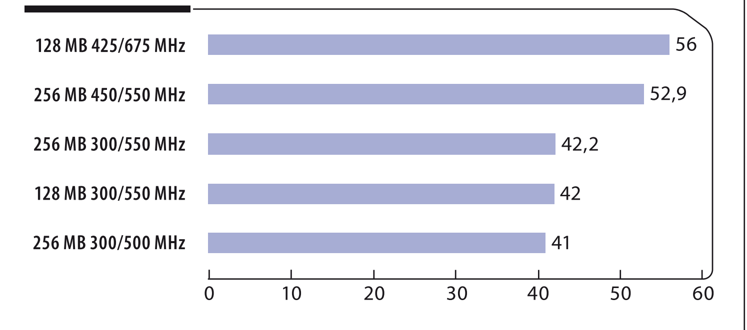
отмечалось, никто не застрахован от приобретения неудачного экземпляра карты, которая может совсем не разогнаться или же разогнаться слабо.

Подведем итоги: многие современные игры требуют для своей работы свыше 128 MB видеопамяти. Однако наши тесты показали, что больший ее объем не является панацеей и для карт нижнего ценового уровня по-прежнему намного важнее частота, на которой работает данная память. Поэтому (особенно учитывая чуть бóльшую цену на версию с 256 MB) при прочих равных условиях стоит предпочесть вариант со 128 MB. Тем не менее погоня за объемом продолжается, и GeForce 6600 DDR2, приходящая на смену GeForce 6600, будет поставляться также в двух вариантах – 256 MB и 512 MB. Как только данные карты станут доступны, мы проведем исследования с целью определить, потребуется ли для них объем памяти в 512 MB (особенно в свете того, что и 256 MB пока не особо востребованы). Планируется выяснить и то, нужны ли дополнительные 128 MB более быстрым картам, таким как GeForce 6600 GT и GeForce 6800, но об этом – в последующих номерах журнала.

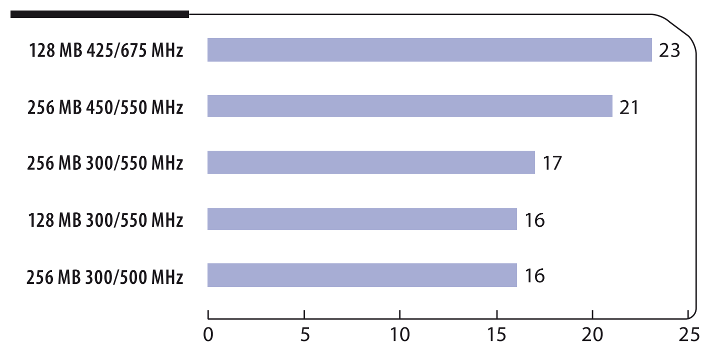
DOOM 3, 1280×1024, GeForce 6600, fps



Far Cry, 1280×1024, GeForce 6600, fps



F.E.A.R., 1280×960, GeForce 6600, fps



Компьютеры и комплектующие: Лучшие покупки

«Бюджетный ДПК»: минимальная цена

Даже бюджетный компьютер в представленной конфигурации вполне способен справиться со многими задачами, включая современные игры.

Intel Celeron D 336 (2,8 GHz, LGA775)	$90
AMD Sempron 3000+ (1,8 GHz, Socket 939)	$100
Чипсет Intel 945P (LGA775, DDR2)	$90
Чипсет NVIDIA nForce4 (Socket 939)	$75
2×256 MB DDR/DDR2 SDRAM	$55
На чипе GeForce 6600 256 MB DDR2	$110
Жесткий диск 80 GB, кэш-буфер 8 MB	$65
Монитор 17" 1280×1024 @ 85 Hz	$160
DVD-ROM/CD-RW Combo	$33
Интегрированное аудио 5.1	–
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь оптическая PS/2	$8
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0	$20

Суммы для ПК на платформах

Intel – $715 | AMD – $710

«Оптимальный ДПК»: наилучшее соотношение цена/качество

Спецификация ПК среднего класса сочетает в себе разумную цену с достаточно высокой производительностью.

Intel Pentium 4 630 (3 GHz, 2 MB L2-кэш, LGA775)	$190
AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz, Socket 939)	$175
Чипсет Intel 945P (LGA775, DDR)	$120
Чипсет NVIDIA nForce4 Ultra (Socket 939)	$100
2×512 MB DDR/DDR2 SDRAM	$100
На чипе Radeon X800 GTO 256 MB	$210
Жесткий диск 250 GB, кэш-буфер 8 MB	$115
LCD-монитор 17", время отклика 4–8 мс, DVI	$310
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$55
Интегрированное аудио 5.1	–
Middle Tower ATX 350 Вт	$85
Клавиатура Logitech Internet Pro или аналог	$15
Мышь Microsoft Wheel Mouse Optical или аналог	$16
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 5.1	$90

Суммы для ПК на платформах

Intel – $1331 | AMD – $1296

В этой рубрике мы традиционно представляем наиболее рациональные конфигурации ПК различных ценовых категорий

«Прогрессивный ДПК»: качество превыше всего

Система высокого уровня предназначена для желающих «прокатиться с ветерком» и готовых потратить на ПК достаточно средств.

Intel Pentium 4 630 (3 GHz, 2 MB L2-кэш, LGA775)	$190
AMD Athlon 64 3200+ (2 GHz, Socket 939)	$190
Чипсет Intel 945P (LGA775, DDR2)	$120
Чипсет NVIDIA nForce4 SLI X16 (Socket 939)	$160
4×512 MB DDR/DDR2 SDRAM	$200
На чипе Radeon X800 XL 256 MB	$310
320 GB, кэш-буфер 8 MB	$160
LCD-монитор 19", время отклика 6–8 мс, DVI	$560
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$55
Аудиоплата 7.1 Sound Blaster Audigy 4	$62
Корпус Middle Tower ATX 420 Вт	$120
Клавиатура Logitech Media Keyboard или аналог	$30
Мышь Logitech G5 или аналог	$75
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
Акустика 7.1 Creative Inspire T7900 или аналог	$130

Суммы для ПК на платформах

Intel – $2047 AMD – $2087

Событием месяца на украинском компьютерном рынке стал запуск проекта Hot Line, *www.hotline.ua*. В течение последних лет издание выходило в печатном виде и имело онлайновую версию в рамках ресурса *www.itc.ua*. Теперь же это – электронный справочник, который позволяет в считаные минуты отыскать необходимые продукты (определившись с ценами, поставщиками) и даже приобрести их, нажав на кнопку *Купить*. Причем сделать это можно посредством не только ПК, но и мобильного телефона, имеющего доступ в Интернет. И главное – совершенно бесплатно для пользователей, так что остается лишь одна проблема: решить, что именно хотелось бы найти, в чем вам поможет ежемесячный отчет «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» в «Домашнем ПК».

В январе обновился не только Hot Line. Еще один лидер компьютерного рынка радикально переработал свой имидж: компания Intel представила новый логотип с вдохновляющим слоганом «Leap Ahead», что в дословном переводе означает «прыжок» или даже «скачок вперед». Звучит свежо и название новых процессоров Core Duo и Core Solo – теперь уже не «очередные Пентиумы», а ядро, сердце системы. Тем самым Intel желает донести до потребителей очевидную истину: компьютер – это не просто «процессор плюс детали», а аппаратно-программный комплекс, построенный на определенной платформе. И даже неважно, как он называется – PC или Macintosh, если у него Intel Inside... Ну что ж, Intel уже не раз доказывала, что она способна совершить скачок вперед и заставить «прыгнуть» всю индустрию в том же направлении, посмотрим, насколько это удастся ей в новой эпохе персональных вычислений – в эпохе многоядерности.

Но довольно о маркетинговых новшествах, поговорим о вещах более приземленных: что мы можем получить сегодня за свои кровные? В то время как Core Duo и Core Solo только начинают использоваться в ноутбуках, владельцы десктопных компьютеров остаются с привычными Celeron и Pentium 4 (если говорить о продукции Intel). В рекомендованном нами ПК начального уровня появилась возможность добавить почти 300 MHz всего за $10. Это неплохой вариант, так что теперь вместо Celeron D 326 (2,53 MHz) мы рекомендуем более производительный Celeron D 336 (2,8 GHz).

Процессор AMD Sempron для Socket 939 остается сверхдефицитным, поэтому мы испытываем все более сильные опасения, что партия чипов будет распродана, а другой не последует. Так что даже при цене $100 имеет смысл отыскать и приобрести Semron 3000+, ведь пока ближайшая альтернатива для Socket 939 – Athlon 64 3000+ или 3200+ стоимостью порядка $180. Приобретать материнскую плату под Socket 754 – верный способ сэкономить: минимальная цена соответствующих моделей Sempron около $60. В то же время такая платформа не слишком перспективна – несмотря на богатый выбор Athlon 64 S754, одноканальный контроллер памяти не обеспечивает того уровня производительности, который доступен для платформы Socket 939. Впрочем, далеко не все «малобюджетные» пользователи могут позволить себе регулярную модернизацию, так что скидывать Socket 754 со счетов мы пока не будем.

Интересно, что в среднем классе Athlon 64 3000+ и 3200+ под Socket 939 почти догнали по цене Pentium 4 630 с тактовой частотой 3 GHz. С точки зрения производительности вполне справедливо просить за них такие деньги, ведь в большинстве игр они опережают

Pentium 4 630. Однако подобное подорожание ударит по популярности платформы Socket 939, поэтому будем надеяться, что как только данные модели перестанут быть в дефиците, их стоимость вернется в рамки $130–150.

К вопросу о продуктах, которые «днем с огнем не сыщешь»: видеокарты GeForce 6600 256 MB GDDR2 остаются очень редкими птицами в наших краях. Если в прошлый раз мы обнаружили такой экземпляр от XFX, то сейчас – модель Colorful 6600–256M-UP. Такой акселератор по-прежнему является наилучшим вариантом в бюджетном сегменте, несмотря на то что примерно за те же деньги доступны более современные (но при этом менее производительные) Radeon X1300.

В среднем и высшем классе пока все остается без изменений, и мы с нетерпением ожидаем новые модели GeForce 7-й серии, способные заполнить нишу $200–300, осваиваемую сейчас Radeon X1600 XT (которые, кстати, не выдерживают конкуренции со стороны схожего по цене Radeon X800 GTO). GeForce 6800 GS мало чем отличается от GeForce 6800 GT по производительности и стоимости, но оба они уступают чуть более дорогому Radeon X800 XL в быстродействии.

Самые интересные продукты для энтузиастов, желающих получить максимум удовольствия от игр и при том не выбрасывать деньги на ветер, – GeForce 7800 GT и Radeon X1800 XL. Выбор между ними поможет сделать специальный материал в этом номере «Домашнего ПК», остается лишь посетовать, что теперь за комфортный уровень fps при «проигрывании» всего набора современных спецэффектов приходится платить порядка $400. За $200 мы можем получить приемлемую производительность на средних настройках качества в таких играх, как F.E.A.R или же Need For Speed: Most Wanted. Дело в том, что 1280×1024 – достаточно тяжелый режим с точки зрения нагрузки на видеокарту, но никуда не денешься – LCD-мониторы именно на него и рассчитаны.

Наиболее выгодным предложением на рынке HDD являются модели на 200 и 250 GB. Стоимость одного гигабайта у них ниже $0,5, максимально приближаются к этому показателю EIDE-винчестеры емкостью 320 GB, которые мы и рекомендуем для ПК высокого уровня. Конечно, такие объемы – не предел, уже доступны модели на 400 GB и даже на 500 GB, но цены на них пока что недосягаемы – лучше уж приобрести два жестких диска по 200 или 250 GB и объединить их в RAID-массив. Таким образом и быстродействия добавится, и емкость 400 или 500 GB будет доступна по самой привлекательной стоимости. Правда, два винчестера, установленных в системном блоке, могут входить в резонанс, создавая пульсирующий гул, но на фоне шума вентиляторов он будет неразличим. Другие проблемы, связанные с построением RAID-массива, – устойчивость механики HDD к резонансам, а также пригодность их «логики» для стабильной работы в RAID-конфигурации. В связи с этим компания Seagate предлагает специализированные продукты серии NL35, а Western Digital – Caviar RE2, но стоимость подобных накопителей сводит на нет ценовое преимущество RAID-массива. Тем не менее самые требовательные пользователи должны подходить к построению дисковой подсистемы особо тщательно, рассуждая не только категориями цена/емкость, но прежде всего – цена/надежность.

Лучшие покупки

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе Hot Line: *www.itc.ua/hl*.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ НА ЧИПСЕТАХ INTEL

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Foxconn 945P7AA-8KS2	110	★★★★★	№ 11, ноябрь 2005
Gigabyte GA-8I945P-G	112	★★★★☆	№ 11, ноябрь 2005
MSI 945P Neo Platinum	155	★★★★☆	№ 11, ноябрь 2005
ASUS P5LD2 Deluxe	170	★★★★★	№ 11, ноябрь 2005
Foxconn 955X7AA-8EKRS2	180	★★★★★	№ 11, ноябрь 2005
Intel Desktop Board D955XBK	225	★★★★☆	№ 11, ноябрь 2005

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Live! 24-bit 7.1	31	★★★★☆	№ 9, сентябрь 2005
Sound Blaster Audigy 2 Value	48	★★★★★	№ 9, сентябрь 2005
Sound Blaster Audigy 4 OEM	62	–	–
Terratec Aureon 7.1 Space	110	★★★★★	№ 9, сентябрь 2005
Sound Blaster X-Fi Xtreme Music	135	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
Sound Blaster X-Fi Xtreme Platinum	200	★★★★★	№ 12, декабрь 2005

LCD-МОНИТОРЫ

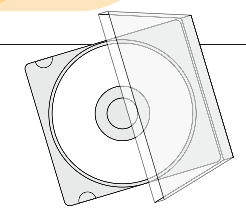
Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
19" ViewSonic VG910S	405	★★★★☆	№ 12, декабрь 2005
19" BenQ FP91V	460	★★★★☆	№ 12, декабрь 2005
19" Samsung SyncMaster 960BF	470	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Acer AL1951B	470	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" LG Flatron L1980Q	490	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Philips 190P6	520	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Samsung SyncMaster 193P+	560	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Samsung SyncMaster 970P	605	★★★★★	№ 12, декабрь 2005

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 ОБ/МИН, 8 MB КЭШ-БУФЕР

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Western Digital WD800JB	65	★★★★★	№ 3, март 2003
120 GB Western Digital WD1200JB	83	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
120 GB Samsung SP1213N	83	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	92	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	92	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
200 GB Samsung SP2004C SATA NCQ	102	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Maxtor 6B200M0 SATA/NCQ	106	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Seagate ST3200826AS SATA/NCQ	108	★★★★★	№ 5, май 2005
320 GB Western Digital WD3200JB	155	★★★★★	№ 5, май 2005

СофтWare

Новинки месяца



Алексей Фингерут

3DMark06

Shareware

Разработчик Futuremark

Web-сайт www.futuremark.com/products/3dmark06

Размер 580 MB

Адрес загрузки www.futuremark.com/download/?3dmark06.shtml

Новый релиз самого популярного бенчмарка, является доработанной и улучшенной версией 3DMark05. Появилось несколько новых тестов, а старые получили «фейслифтинг». Минимальные системные требования: процессор с тактовой частотой от 2,5 GHz, видеокарта с поддержкой DirectX 9, пиксельных шейдеров 2.0 и 256 MB памяти на борту.

ATI Tray Tools 1.0.5.815

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик Ray Adams

Web-сайт www.radeon2.ru/atitray/index_r.html

Размер 0,9 MB

Адрес загрузки www.radeon2.ru/atitray

Программа для тонкой настройки видеокарт Radeon. Кроме достаточно привычных возможностей по оверклокингу, управлению разнообразными режимами работы драйвера, удобной системы профилей, обладает и такими функциями, как мониторинг температур, частот и скоростей вращения вентиляторов видеокарты с возможностью отображения их значений прямо в 3D-приложениях, сохранения скриншотов, записи звука и многими другими. Поддержка плагинов расширяет функциональность программы, причем в последней версии появились плагины для мониторинга параметров работы центрального процессора и материнской платы.

Driver Cleaner Professional Edition 1.3

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик Ruud Ketelaars

Web-сайт www.drivercleaner.net

Размер 2,6 MB

Адрес загрузки www.drivercleaner.net

Driver Cleaner поможет начисто удалить из системы остатки старых драйверов, причем поддерживается широкий ассортимент устройств от различных производителей, в том числе довольно экзотических. Дополнительно отметим возможность очистки CAB-файлов драйверов Windows, функции по созданию и использованию резервных копий, наличие большого количества локализаций, включая русскую и украинскую.

IrfanView 3.98

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик Irfan Skiljan

Web-сайт www.irfanview.com

Размер 0,9 MB

Адрес загрузки www.irfanview.com/main_download_engl.htm

Один из ветеранов среди программ для просмотра графики и мультимедиа-файлов. Отличается небольшим размером, хорошей скоростью работы, наличием ряда дополнительных функций, существенно расширяющих возможности и делающих из программы «комбайн» (впрочем, для продуктов такого рода это уже стало нормой).

Skype 2.0.0.69

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик Skype Technologies

Web-сайт www.skype.com

Размер 9,5 MB

Адрес загрузки www.skype.com/products/skype/windows

Увидела свет вторая версия, наверное, самой популярной утилиты для IP-телефонии. Изменений и исправлений очень много, ключевое новшество – возможность совершать видеозвонки (при наличии Web-камеры и широкополосного выхода в Интернет). Заодно нам обещают более высокое качество связи, простоту сортировки контактов по группам, отображение соответствующих настроению статусных картинок и местного времени.

Thunderbird 1.5

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик Mozilla Corporation

Web-сайт www.mozilla.com/thunderbird

Размер 6,1 MB

Адрес загрузки www.getthunderbird.com

Наконец-то версия 1.5 присвоена вечному спутнику браузера Firefox – почтовому клиенту с открытыми исходными кодами Thunderbird. Усовершенствований оказалось немало, среди них новая система автоматического обновления, улучшенные спам-фильтр, поддержка RSS и Podcasting, встроенная защита от фишинговых атак, а также ряд более мелких, но полезных новшеств, включая автоматическую проверку правописания и возможность удалять вложения из писем.

UltraISO 7.6.5 SR-2

Shareware

СМОТРИ на диске

Разработчик EZB Systems

Web-сайт www.ezbsystems.com/ultraiso

Размер 2,7 MB

Адрес загрузки www.ezbsystems.com/ultraiso/download.htm

Этот продукт предназначен для работы с образами CD/DVD-дисков, обеспечивая пользователя всем необходимым: поддержкой множества форматов, возможностью создавать, редактировать и конвертировать образы дисков, создавать загрузочные диски, подключать виртуальные оптические приводы и т. п.





зимний сезон фотоохоты с камерафоном
MOBILITY
МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ · PDA · НОУ
№ 1–2 январь–февраль 2006
ЖЕСТКОЕ ДИСКО
равниваем
ые музыкальные
фоны с винчестерами
Nokia N91 против Samsung SGH-i300
уководство
Мороза
горячих новинок
QTEK 9100
коммуникатор с алфавитной клавиатурой на базе Windows Mobile 5.0
SONY ERICSSON
WALKMAN
будь мобільним
НА ВСІ
100%
щомісяця новий журнал Mobility

«Спутниковая карта Киева» Special Edition (DVD)

Олег Данилов

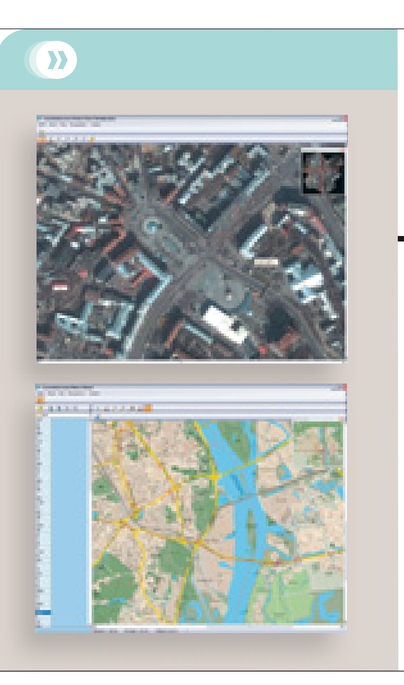


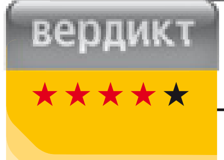
100 грн (версия 4 CD – 60 грн)
Разработчик «Транснавиком»
Web-сайт transnavi.com

Успех Google Earth породил интерес создателей картографического софта к спутниковой фотографии. Первый продукт, разработанный в Украине, – «Спутниковая карта Киева» от «Транснавикома».

В отличие от Google Earth для использования данной карты вам не нужен доступ в Интернет. Все фотографии Киева (съемка весна-лето 2005 г.) занимают на жестком диске 2,1 GB. Естественно, jpg-компрессия здесь меньше, чем в проекте Google, что при той же высоте камеры (порядка 400 м) дает более четкую картинку. И главное – никаких подгрузок и астрономических счетов от провайдера. К тому же некоторые районы, еще не охваченные Google, на снимках, сделанных спутником QuickBird, имеются.

Из полезных функций есть только поиск по названию улицы и номеру дома да измерение расстояния. Ни маршрутов городского транспорта, ни базы данных фирм и магазинов, ни прокладки пути здесь нет. А жаль, от продукта стоимостью 100 грн мы ожидали большего. В Special Edition на диске имеется и обычная карта-схема города. Жаль, совмещать оба варианта нельзя.





ЗА
Весь Киев из космоса; топографическая карта

ПРОТИВ
Нет поиска по фирмам, прокладки пути, маршрутов городского транспорта

«Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия 2006» (DVD)

Олег Данилов



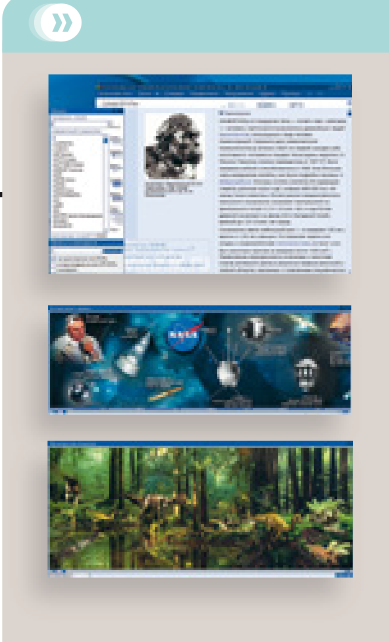
150 грн
Разработчик «Кирилл и Мефодий»
Web-сайт www.nmg.ru

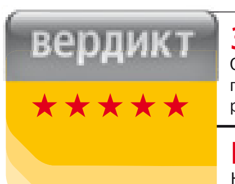
Десятое, юбилейное издание БЭКиМ с индексом 2006, пожалуй, самый фундаментальный свод современных знаний. В последние годы энциклопедия постоянно эволюционировала, пополняясь новыми интересными разделами и возможностями.

Так, в новой версии, кроме собственно энциклопедических и справочных статей (более 85 тыс.), имеется большое количество мультимедийного материала (26,5 тыс. единиц), аудиозаписей и видеофрагментов. Дополнен словарный раздел, появилась библиотека произведений классиков и научных трудов в электронном виде.

Очень порадовало увеличение числа иллюстрированных исторических и научных хроник, в том числе и интерактивных панорам. Не оставляет равнодушным и большое количество разделов, предназначенных для учащихся, – мультимедийные учебники по химии, физике, биологии, литературе и географии для 10–11 классов, туры для любознательных, справочные материалы, статистические таблицы, карты.

Существует версия энциклопедии на трех CD. И хотя стоит она в три раза дешевле DVD-варианта, мы настоятельно рекомендуем выбрать именно DVD – не лишайте себя огромного количества мультимедийных дополнений.



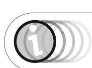


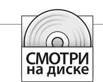
ЗА
Самая подробная русскоязычная электронная энциклопедия; множество мультимедийных дополнений; видеоприложения; словари; библиотека

ПРОТИВ
Некоторые важные персоны и материалы отсутствуют

CoolReader 2

Станислав Олесь





Freeware

Разработчик Вадим Лопатин

Web-сайт coolreader.org

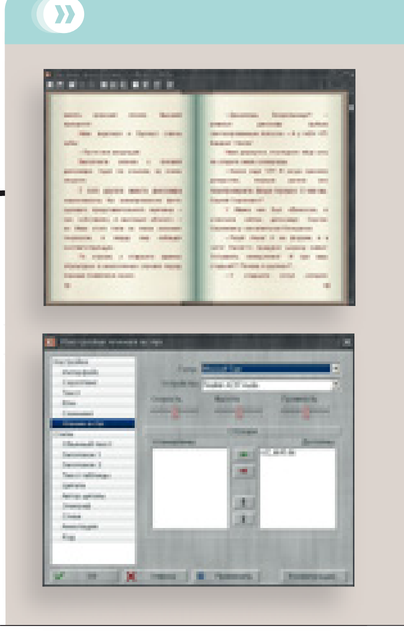
Размер 550 KB

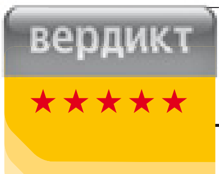
Адрес загрузки coolreader.org/download.htm

Качество современных мониторов позволяет без особого вреда для глаз читать электронные книги. Однако делать это с комфортом можно лишь с помощью подходящей программы, обеспечивающей необходимую функциональность, например CoolReader.

Она понимает множество форматов (TXT, DOC, HTML, RTF, FB2, файлы архивов) и автоматически распознает кодировку текста. Есть функция сглаживания экранных шрифтов, полезная для владельцев ЖК-мониторов. Настраиваются все элементы внешнего вида, включая фон, шрифты, стили текста, режим просмотра, скорость прокрутки и т. д. Доступно и создание закладок нескольких типов с добавлением комментариев.

При этом функциональность программы не ограничивается лишь настройками просмотра. Тем, кто предпочитает аудиокниги, пригодятся ее широкие возможности по чтению текста вслух. Помимо стандартного произношения с использованием SpeechAPI, CoolReader поддерживает запись книг в формате MP3 для прослушивания в портативных плеерах, а также подключаемые словари произношений, которые можно редактировать.





ЗА
Широчайшие возможности; удобство; бесплатность

ПРОТИВ
Нет поддержки переводных словарей

Acronis True Image 9.0

Ростислав Панчук



Shareware (30 дней trial, регистрация – $18)

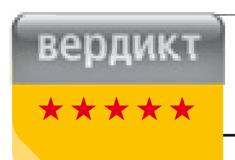
Разработчик Acronis

Web-сайт www.acronis.com/homecomputing/products/trueimage

Размер 37 MB

Адрес загрузки www.acronis.com/homecomputing/download/trueimage/

Самый простой способ сохранить данные на вашем винчестере – сделать их дубликат. Особенно это касается системного диска, где установлена ОС, столь часто подвергающаяся воздействию неблагоприятных факторов. Однако далеко не всегда нужно резервировать все без исключения, часто можно ограничиться лишь папкой *Мои документы*. Это, к сожалению, не под силу backup-утилитам вроде Ghost. К счастью, существует отличная российская программа – Acronis True Image, лишенная подобных недостатков. Наряду с прямо-таки замечательным набором средств для фонового (т. е. без перезагрузки в режиме DOS) создания образов отдельных томов, True Image начиная с 9-й версии научилась резервировать и выбранные пользователем файлы и папки, чтобы оперативно воссоздать их после ЧП. Специально для этой цели разработчики внедрили в свое детище новый алгоритм – дифференциальный backup, при котором сохраняются лишь те файлы, которые были изменены после последней архивации. Это позволит с легкостью и главное – практически мгновенно восстановить новейшие документы, не тратя времени на развертывание всего образа.

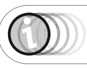


ЗА
Отличная функциональность; возможность резервирования отдельных файлов и директорий; удобный интерфейс

ПРОТИВ
Не выявлено

IEWatch 3.0

Станислав Олесь





Shareware (30 дней trial, регистрация – $89)

Разработчик IEWatch Software
Web-сайт www.iewatch.com
Размер 515 KB
Адрес загрузки
www.iewatch.com/download.html

Нередко, посетив пару-тройку сайтов, пользователи самого распространенного браузера начинают удивляться заметно возросшему объему трафика. Но все попытки узнать, что же такое выкачал Internet Explorer, будут тщетны, ведь он не отличается особой информативностью. Однако получить ответ на эти вопросы можно с помощью плагина сторонних разработчиков – IEWatch.

После его установки в облике IE почти ничего не меняется, за исключением одной пиктограммы. Щелчок по ней вызывает закладку с массой информации о том, какие файлы какого размера были запрошены и получены, а также со множеством других технических сведений.

Еще больше данных содержит вторая закладка. На ней программа любезно предоставит «препарированный» html-файл с возможностью просмотра как его исходного кода, так и собранного воедино списка ссылок, картинок и т. д. Это поможет не только выявить «тяжелые» объекты, но и легко работать с полным списком ссылок – например, передав его менеджеру загрузок.

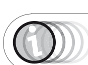


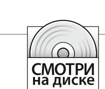
ЗА
Функциональность сверх всяких похвал

ПРОТИВ
Очень высокая цена

Diskeeper 10.0

Ростислав Панчук

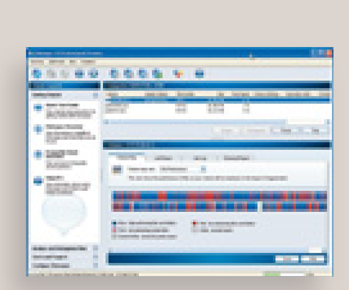


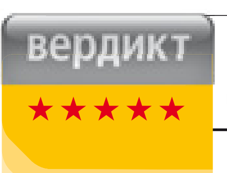


Shareware (30 дней trial, регистрация – $50)

Разработчик Executive Software
Web-сайт www.diskeeper.com
Размер 23,9 MB
Адрес загрузки
недоступен, требуется регистрация

Каким бы высокоскоростным ни был новый винчестер, при активном его использовании он неминуемо начинает работать все медленнее и медленнее. Причиной тому – значительный процент фрагментации данных, что ощутимо увеличивает время доступа к большим файлам и негативно влияет на производительность системы в целом. Встроенный дефрагментатор Windows далеко не безукоризненно справляется со своей задачей, так что лучше всего обратиться к специализированным утилитам от сторонних разработчиков. Diskeeper – определенно лучшая из них. Благодаря появившейся в десятой версии программы технологии I-FAAST (Intelligent File Access Acceleration Sequencing Technology) эффективность процесса возросла в полтора раза, а полностью переработанный core engine дополнительно увеличивает скорость дефрагментации особенно крупных массивов данных (по сравнению с предыдущей версией – более чем в два раза). Заметно похорошел и интерфейс, став гораздо удобнее и приятнее в использовании. Прекрасный выбор для ухода за вашим жестким диском!







ЗА
Высокая скорость работы; качественная дефрагментация данных

ПРОТИВ
Нет, не считая цены

Непробиваемый щит: персональные брандмауэры 2006

Ростислав Панчук

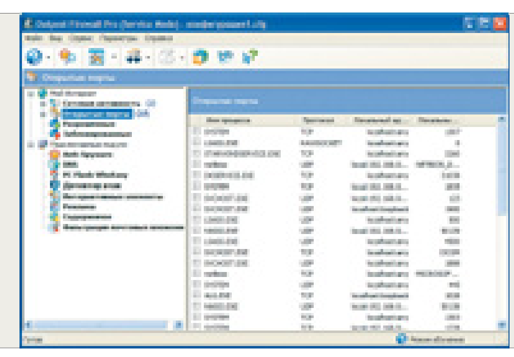
С каждым годом Всемирная Сеть становится более информативной и доступной, однако в то же время и более опасной. Бурное развитие spyware, adware и прочего вредоносного ПО делает работу в Интернете подчас невозможным занятием, ведь с их помощью не только шпионят за вами, но и могут повредить ПК. К счастью, существует отличный способ раз и навсегда забыть о подобных проблемах – установить персональный брандмауэр, который обеспечит надежную защиту при подключении к Интернету.

Outpost Firewall Pro 3.0

Shareware (30 дней trial, регистрация – 90 грн)

Разработчик Agnitum
Web-сайт www.agnitum.ru/products/outpost/index.php
Размер 4,75 MB
Адрес загрузки agnitum.ru/products/outpost/download.php



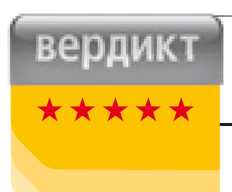


Лучший персональный файрвол не собирается сдавать позиции и сегодня – он становится еще мощнее и удобнее. Приятно, что разработчики Outpost идут в ногу со временем, постоянно внедряя в свои продукты новые технологии. Последнее, и, не побоюсь этого слова, важнейшее обновление – встроенный antispyware-модуль, пресекающий все попытки шпионского ПО украсть конфиденциальную информацию с вашего ПК. Существенно увеличилось и количество предустановленных правил для популярных приложений (например, IM-клиента, менеджера загрузки, браузера), что экономит немало времени при конфигурировании файрвола. Нельзя не отметить и улучшенный модуль контроля компонентов, который теперь стал гораздо «умнее», из-за чего число запросов, требующих реакции пользователя, значительно уменьшилось. Если раньше, случалось, Outpost ежеминутно спрашивал, разрешать ли тому же Ad-Muncher соединиться с таким-то URL, то теперь подобные ситуации скорее исключение, чем правило.

Одними лишь spyware и вирусами «сюрпризы» Интернета не исчерпываются: ведь существует еще вездесущая реклама, всплывающие окна и прочие «прелести» Web-страничек. Но и это по плечу нашему гостю – Outpost с легкостью «убивает» баннеры всех видов, практически ни в чем не уступая «классике жанра» – Ad-Muncher, а также успешно борется с вредоносными скриптами и подозрительными ActiveX-компонентами браузера. Но в отличие от ZoneAlarm, которая при этом существенно замедляет время загрузки Web-страниц, здесь ничего подобного не наблюдается.

Другая особенность утилиты – возможность подключения дополнительных плагинов, значительно расширяющих ее функциональность. Наибольший интерес представляет модуль WhoEasy, разработанный специалистами сайта *www.pcflank.com*. Он позволяет определять по IP-адресу всю доступную информацию о домене, провайдере и даже его адрес.

Что же касается надежности работы и защищенности от атак, то результаты тестов говорят сами за себя. На данный момент Outpost – единственный из существующих брандмауэров, успешно справляющийся абсолютно со всеми тестами на непроницаемость, и выбирая данный продукт, можно быть на 100% уверенным: никто и, ничто не сможет проникнуть в компьютер без вашего на то разрешения. Без сомнения, это **«Выбор редакции»!**



ЗА
Широкие возможности; высокая надежность; демократичная цена

ПРОТИВ
Antispyware-утилита пока уступает по функциональности Spybot и AdAware



Что это такое?

Брандмауэры, или файрволы (firewalls), это программные комплексы, главная задача которых – блокирование несанкционированного доступа из Сети к вашему ПК, а также фильтрация входящего и исходящего трафика. Подобная «двунаправленная» политика имеет очень большое значение, ведь атаки могут происходить как извне (из WWW или локальной сети), так и изнутри – при попытке вредоносных программ либо вирусов, которые уже попали на ваш ПК, отправить конфиденциальную информацию своему создателю.

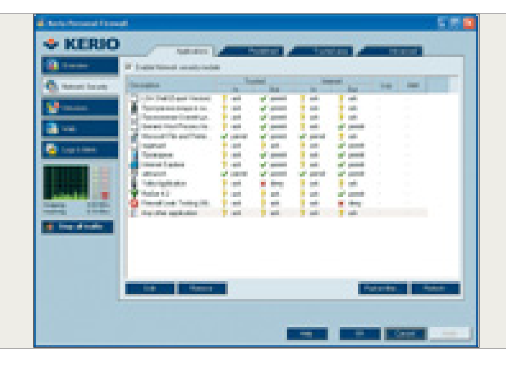
Как проверить надежность брандмауэров

Декларируемые возможности файрволов (так же, как и размер баз антивирусов) не позволяют объективно судить об их функциональности и эффективности работы. И если в случае с антивирусом единственным вариантом оценить его способности является испытание коллекцией «диких вирусов», то для брандмауэра эту же роль играют особые утилиты – так называемые leak tests (тесты на непроницаемость), созданные ведущими специалистами по сетевой безопасности. Большинство таких программ действует по принципу «троянских коней», пытаясь отправить информацию с ПК пользователя на отдаленный компьютер, обходя все фильтры файрвола. Естественно, ценность ПО, пропускающего их, стремится к нулю, несмотря на все остальные его достоинства. Более детальные сведения о тестах на непроницаемость можно почерпнуть на сайтах *www.pcflank.com* и *www.firewallleaktester.com*, посвященных сетевой безопасности.

Kerio Personal Firewall 4.2.3.912

Freeware (версия Pro – $15)

Разработчик Kerio Technologies
Web-сайт www.kerio.com/kpf_home.html
Размер 5,3 MB
Адрес загрузки www.sunbelt-software.com/Kerio-Download.cfm



Еще один популярный файрвол, выгодно отличающийся от лидеров существованием полнофункциональной бесплатной версии. За последние два года, прошедшие после публикации нашей предыдущей статьи о брандмауэрах в «Домашнем ПК», компания Kerio всерьез взялась за модернизацию своего детища. Если раньше Kerio Firewall был практически беззащитен перед новомодными хакерскими утилитами, то сейчас он уверенно блокирует 95% подобных угроз, а значит, подойдет для самого широкого использования. Не в последнюю очередь такой прогресс объясняется внедрением в программу новых функций обнаружения и пресечения WWW-атак, а также более тонких настроек для каждого приложения в отдельности. Не забыты и такие банальные вещи, как блокировка рекламы, всплывающих окон, скриптов, Java-апплетов – в общем, всего, что может помешать комфортной работе во Всемирной Паутине.

Конечно, для полного счастья хотелось бы еще увидеть функцию уничтожения программ-шпионов, но будем надеяться, что авторы вспомнят о ней в новой версии своего продукта. И последний недостаток – непонятный конфликт Kerio Personal Firewall с утилитами для фильтрации содержимого Web-страниц: работу Ad-Muncher она постоянно классифицировала как внешнюю угрозу, и лишь отключив опцию *Host Intrusion & Detection System*, удалось решить эту проблему. Правда, возникает логичный вопрос: а зачем тогда нам нужен файрвол, если один из его важнейших компонентов будет бездействовать?



ЗА
Бесплатность; блокирование практически всех leak-тестов

ПРОТИВ
Не помешал бы antispyware-модуль

ZoneAlarm Suite 6.1

Shareware (15 дней trial, регистрация – $70)

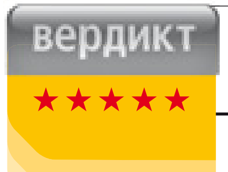
Разработчик Zone Labs
Web-сайт www.zonelabs.com
Размер 23 MB
Адрес загрузки www.zonelabs.com/store/content/company/products/trial_zaFamily/homeofficetrial_zaFamily.jsp?lid=hotryzass



Известный конкурент Outpost, а по совместительству – самый популярный брандмауэр на Западе, ZoneAlarm тоже претерпел тотальный апгрейд. Теперь Zone Labs распространяет свой продукт сразу в нескольких вариантах: стандартном Pro, расширенном with Antivirus и универсальном ZoneAlarm Suite, где, кроме файрвола, имеются еще антивирус, антиспам- и antispyware-утилиты.

Чем подкупает ZoneAlarm, так это легкостью в настройке. При создании нового правила нужно просто активировать опцию «допускать программу XXX к Сети при выполнении аналогичных запросов» – и все, больше она вас не потревожит. Единственный минус – невозможность настройки доступа для каждого порта, IP-адреса и протокола, как это можно сделать в Outpost. Зато с непробиваемостью вашего ПК все будет отлично – теперь ZoneAlarm уже не страшны никакие атаки, и она с честью выходит практически из любой ситуации.

Приятное впечатление оставляют и другие компоненты пакета: антивирус (OEM-версии продукта Computer Associates) и средства защиты конфиденциальной информации. Отдельно стоит упомянуть персональный «сейф» myVAULT для хранения особо важных данных – например о кредитной карточке и паролей доступа к платным WWW-ресурсам. «Закрыв» его, можно не бояться кражи или потери ценной информации – она останется в целости и сохранности в любом случае.



ЗА
Антивирус, файрвол и ПО для защиты персональной информации в одном пакете

ПРОТИВ
Функция контроля компонентов приложений уступает таковой у Outpost

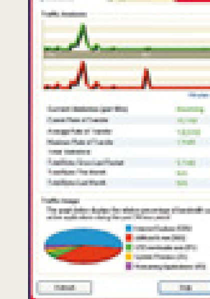
McAfee Security Suite 2006

Цена – £50

Разработчик McAfee

Web-сайт www.mcafee.com

Размер 24 MB



Компания McAfee – давний игрок в области сетевой безопасности, и поэтому не странно, что именно она была в числе первых, кто собрал под одной крышей антивирус, файрвол и antispyware-утилиту для наиболее эффективной борьбы с вредоносным ПО. Роль связующего звена исполняет специальный центр управления McAfee Security Center, с помощью которого очень удобно быстро переключаться между различными модулями, а также своевременно обновлять базы данных антивируса. Однако обратим наше внимание на файрвол, ведь именно он интересует нас в первую очередь.

Весьма порадовала функциональность программы, в частности модуль Traffic Monitor, контролирующий сетевой трафик и ПО, которое его генерирует, а также Trace Viewer, отслеживающий местоположение атакующего по IP-адресу.

Алгоритм создания правил очень прост, и это имеет двоякие последствия: настраивать для программ доступ в Интернет придется лишь один раз, что, безусловно, хорошо, но зато возрастает риск пропустить несанкционированную попытку чужеродного приложения проникнуть в Сеть. И полный провал McAfee Firewall по результатам тестов на непроницаемость – тому печальное подтверждение. Ввиду подобного фиаско даже самые интересные новшества, реализованные в восьмой версии этого продукта, не способны перевесить чашу весов...



ЗА
Универсальный пакет для тотальной защиты вашего ПК

ПРОТИВ
Слабая защищенность файрвола от хакерских атак

Norton Internet Security 2006

Shareware (15 дней trial, регистрация – $70)

Разработчик Symantec Corporation

Web-сайт www.symantec.com

Размер 40 MB

Адрес загрузки требуется регистрация



Начнем, пожалуй, с нововведений, дебютировавших в версии 2006. Security Inspector – это своеобразный тест ряда критичных для безопасности параметров Windows (в частности, надежности паролей учетных записей, настроек Internet Explorer, а также папок общего доступа и некоторых сервисов Windows). Второй компонент – «надстройка» Norton Protection Center, собирающая информацию от утилит-модулей Internet Security и Norton System Works и своевременно извещающая пользователя о возможных опасностях.

Значительные изменения претерпели и старые элементы пакета: Norton Antivirus стал более эффективно бороться со spyware, блокируя его инсталляцию прямо в процессе установки «зараженного» им ПО, а спам-фильтр AntiSpam научился идентифицировать и уничтожать phishing-письма, широко используемые мошенниками для кражи номеров кредитных карточек. Жаль, что работает он только с Outlook Express и Eudora, о поддержке столь популярного у нас The Bat! и речи не идет.

А вот самый важный компонент NIS – брандмауэр – снова оказался не у дел. Даже смешно становится, когда NIS 2006 упрямо игнорирует «дедушек» leak-тестов, которые давно уже внесены в черные списки абсолютно всех файрволов. Говорить о какой-то безопасности после этого просто нет смысла, и единственная надежда на то, что проблемы со spyware и adware возьмут на себя другие утилиты данного пакета.



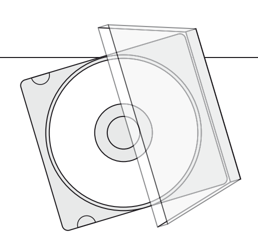
ЗА
Хорошая функциональность; отличный антивирус в комплекте

ПРОТИВ
Малоэффективный против leak-тестов; высокая ресурсоемкость



Встроенный файрвол Windows XP SP2

Работая над статьей, мы просто не могли не рассмотреть интегрированный брандмауэр Windows XP, который автоматически активируется при установке данной ОС. А может, действительно не стоит переплачивать за специализированные утилиты, если те же возможности уже есть в нашем распоряжении, причем совершенно бесплатно? К сожалению, нет, ведь в любой нестандартной ситуации встроенный файрвол Windows не способен хоть на сколь-нибудь адекватные действия. Полный провал по всем leak-тестам, отсутствие контроля исходящего трафика, чрезвычайно примитивная настройка приложений, минимум функциональности – вряд ли это можно назвать удовлетворительным результатом. Впрочем, если вы находитесь в достаточно защищенной от внешних воздействий корпоративной сети, встроенных средств Windows для работы будет более чем достаточно...



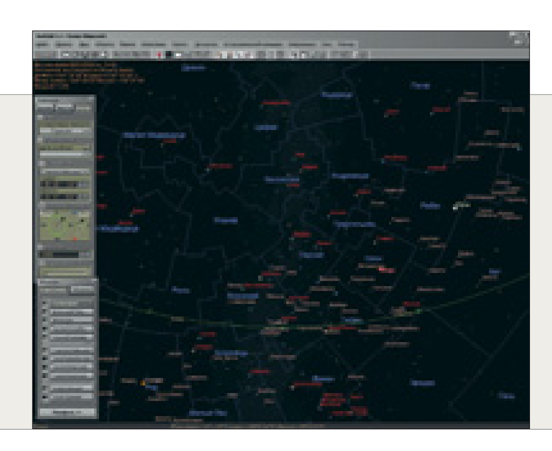
Астрономия на домашнем ПК

Ростислав Панчук, Олег Данилов

Звезды… Столь далекие и в то же время близкие, они всегда будоражили человеческие умы. И только сейчас, когда люди делают первые робкие шаги в освоении космоса, мы наконец-то сможем увидеть то, о чем так долго мечтали наши предки. Ну а помогут нам в этом специальные астрономические программы, лучшим из которых и посвящена данная статья.

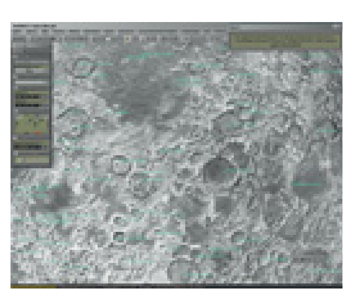
RedShift 5.1

30 грн
Издатель «Одиссей»
Web-сайт www.redshift.maris.com



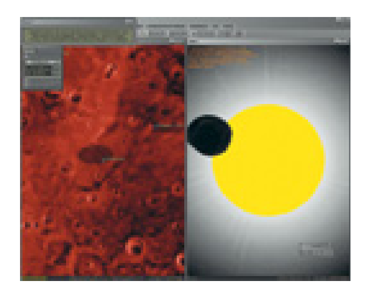
Главное отличие RedShift от подобных ему shareware-продуктов – огромная база данных небесных тел, включающая 20 млн звезд, 100 тыс. объектов дальнего космоса (туманностей, галактик, звездных скоплений и т. д.), 50 тыс. астероидов, 1500 комет. Цифры впечатляют! Есть в программе и планеты Солнечной системы, и все их спутники, причем в виде моделей, некоторые даже с весьма качественными фототекстурами. Естественно, можно задать любое время и место наблюдения, причем не обязательно на поверхности Земли. О каждой звезде или другом объекте предоставлена более чем исчерпывающая информация – прямое восхождение, видимость, склонение, параллакс, классификация и пр. Для удобства наблюдателей есть приглушенный ночной режим работы. Кроме того, имеется мощная система поиска, возможность редактирования объектов и обновления каталогов через Интернет, при этом сведения берутся напрямую с ведущих мировых астрономических сайтов. Астрокалендарь и механизм точного расчета орбит позволят воочию наблюдать события, ожидаемые в будущем или





происходившие в далеком прошлом, даже такие редкие, как столкновение кометы Шумейкер-Леви с Юпитером в 1992 г. или двойной рассвет на Меркурии. Любое событие можно записать в виде видеофайла, а потом показать друзьям.

Учащимся же и просто любознательным пользователям в RedShift 5.1 предложены великолепные, потрясающе озвученные экскурсии по ближнему и дальнему космосу, видеолекции, шикарная медиагалерея и астрономический словарь. С RedShift любой урок астрономии станет во много раз увлекательней и интересней.





ЗА
Колоссальное количество астрономической информации; озвученные лекции и интерактивные экскурсии; видеогалерея, фотобанк; отличная озвучка

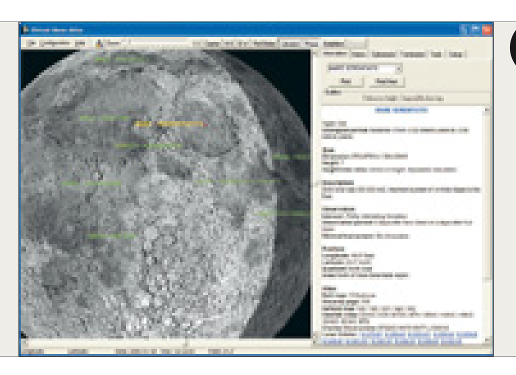
ПРОТИВ
Устаревшая графика; огрехи локализации

Virtual Moon Atlas 3.0 Expert Version

СМОТРИ на диске

Freeware

Разработчик Christian Legrand, Patrick Chevalley
Web-сайт moonatlas.narod.ru
Размер 14,2 MB
Адрес загрузки www.moonatlas.narod.ru/download.html



Ближайший спутник Земли стал первым и пока единственным космическим телом, куда ступила нога человека. Множество экспедиций исследовали Луну буквально по камешку, так что именно она – самая изученная в Солнечной системе после Земли планета. Virtual Moon Atlas познакомит со всей доступной на сегодня информацией о Селене. Помимо прекрасной трехмерной модели Луны, позволяющей изучить все кратеры, программа содержит обширнейшие базы данных обо всех ее геологических формациях, так что Virtual Moon Atlas скорее надо было назвать энциклопедией – столько в ней разных сведений. Кроме того, существует еще Pro-версия, которая может похвастаться новыми, еще более детальными текстурами, а также результатами последних научных исследований (в частности, содержание в коре Луны ряда химических элементов и ее толщина, гравитационные аномалии) и расширенными базами данных. Распространяется она также бесплатно.

Огромным плюсом программы является ее тесная связь с прикладной астрономией: так, если вы хотите увидеть некую формацию воочию, а не на экране монитора, то Virtual Moon Atlas услужливо сообщит координаты объекта и фазу Луны, когда его видно лучше всего, а при желании – и рассчитает подходящую дату для наблюдений. Если же вы – астроном-любитель со стажем, то утилита отлично сработается и с вашим телескопом, значительно облегчив поиск заданной местности на Луне.

вердикт ★★★★★

ЗА
Бесплатная; отличное графическое исполнение; масса интересной информации о Луне

ПРОТИВ
Нет

Celestia 1.4

СМОТРИ на диске

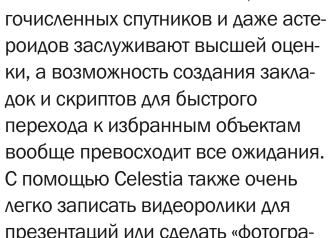
Freeware

Разработчик Chris Laurel
Web-сайт www.shatters.net/celestia
Размер 13,2 MB
Адрес загрузки www.shatters.net/celestia/download.html



Главным недостатком многих астрономических программ является примитивная графическая часть, что не позволяет в полной мере оценить их достоинства. Тем более приятно видеть исключение из правил, которое и представляет из себя наш гость. Детально проработанные модели планет Солнечной системы, их многочисленных спутников и даже астероидов заслуживают высшей оценки, а возможность создания закладок и скриптов для быстрого перехода к избранным объектам вообще превосходит все ожидания. С помощью Celestia также очень легко записать видеоролики для презентаций или сделать «фотографии» планет, не прибегая ни к каким сторонним программам.

Внимания заслуживает и внушительный браузер галактик и звездных скоплений, предоставляющий информацию о тысячах известных науке объектов. Пожалуй, теперь нетрудно будет узнать, где же находится самая близкая к нам звезда – проксима Центавра, или, например, гигантская звезда Барнарда, которая больше нашего Солнца в сотни раз. Благодаря тому факту, что Celestia распространяется в виде open-source-продукта, энтузиасты создали к ней множество плагинов и дополнений, значительно расширяющих ее функциональность. Сегодня на сайте *www.celestiamotherlode.net* есть практически все – от расположения спутников систем Iridium/Globalstar до... объектов из фантастических космических сериалов Star Wars, Babylon 5 и Star Trek!



вердикт ★★★★★

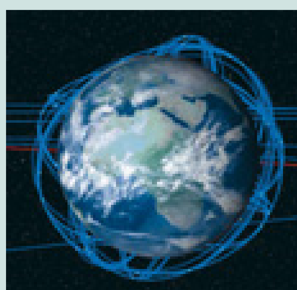
ЗА
Бесплатная; возможность подключения сторонних плагинов; эффектный внешний вид

ПРОТИВ
Нет



Подключаем плагины к Celestia

Несмотря на то что даже базовая версия Celestia обладает внушительной функциональностью, ее можно дополнительно расширить, подключив созданные энтузиастами модули. Большинство из них находятся на сайте *www.celestiamotherlode.net*. Процедура подключения плагинов очень проста: разархивируйте содержимое Zip-файла в подкаталог *Extras* папки, где установлена программа (по умолчанию *C:\Program Files\Celestia\extras*). Дополнения к плагинам (например, модели космических кораблей из «Звездных войн») необходимо установить в ту же папку, где уже располагается оригинальное расширение.



Визуальное отображение системы спутниковой связи Globalstar



Планета Татуин из небезызвестного цикла Дж. Лукаса



Республиканский крейсер на орбите Татуин



Полезные ссылки во Всемирной Сети

www.astrotips.com – англоязычный сайт, посвященный астрономическому ПО

www.astronomy.com – WWW-зеркало научно-популярного журнала Astronomy

www.nasa.gov – сайт Национального аэрокосмического агентства США

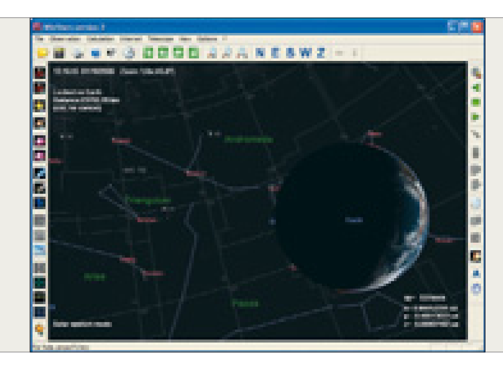
www.astrogalaxy.ru – сообщество любителей астрономии в СНГ. Здесь же можно найти разнообразные астрономические программы. К сожалению, большинство из них безнадежно устарело.

Winstars 2.0

Shareware (регистрация – $9)

СМОТРИ на диске

Разработчик Chris Laurel
Web-сайт www.winstars.net/english/
Размер 22 MB
Адрес загрузки www.winstars.net/english/download.html



Скажите, только честно, кто из вас не был очарован потрясающе красивым звездным небом в ясную ночь? Вас никогда не интересовало, где же сейчас находятся легендарные «Вояджеры», держащие путь в глубины Вселенной?

Если эти вопросы вас действительно волнуют, обратите самое пристальное внимание на Winstars. Программа использует последние 3D-технологии и научные данные для показа объектов Солнечной системы в максимально реалистичном виде, так что путешествовать от планеты к планете или же пройти маршрутом первых космических зондов теперь проще простого.

Но не одной Солнечной системой жива Winstars, ведь по совместительству она еще и прекрасный планетарий, ни в чем не уступающий лидерам – DeepSky и RedShift. 2,5 миллиона звезд, каталог из 10 000 туманностей, галактик и звездных скоплений – внушительные базы данных программы говорят сами за себя. К услугам пользователя и детальный календарь эфемерид (положения космических тел и любопытных явлений, например метеорных дождей), а тесная интеграция с Глобальной Сетью позволит постоянно быть в курсе всех последних открытий и исследований космоса. Ну а для владельцев зарегистрированных версий и вообще предназначены царские подарки: каталог звезд Tycho 2, поддержка телескопов на платформе ASCOM, а также дополнительный набор высокодетализированных текстур космоса.



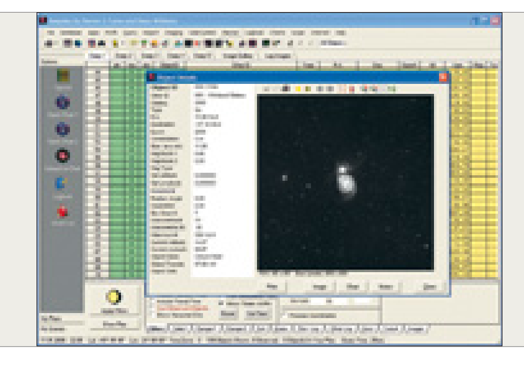
ЗА
Несколько режимов работы (Солнечная система и планетарий); поддержка телескопов; отличная функциональность

ПРОТИВ
Интерфейс мог бы быть немного удобнее

DeepSky

$70

Разработчик DeepSky
Web-сайт www.deepskysoftware.com
Размер 84 MB
Адрес загрузки www.download-by.net/education/science/48243,deepsky-free,dl.html



Один из наиболее мощных продуктов в данной области, идеально подходящий на роль персонального помощника в исследованиях звездного неба. Возможности DeepSky просто поражают: в нее вошли более 400 000 фотографий звездных систем и галактик, каталоги звезд SuperTycho (2,5 млн объектов) и Hubble Star Catalog (18 млн звезд), содержащие, кроме галактических координат, еще и детальную информацию об истории открытия небесных тел. Неудивительно, что retail-версия DeepSky занимает целых 3 DVD-диска и по праву может считаться универсальной энциклопедией по астрономии!

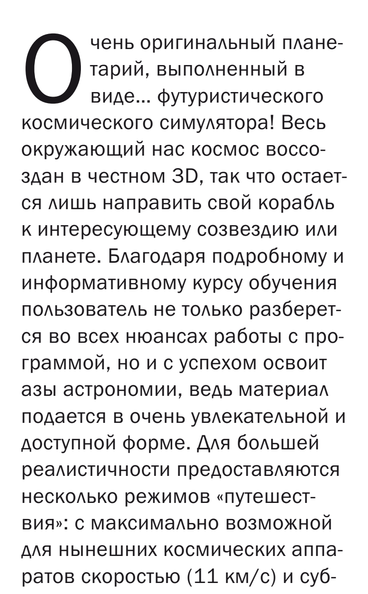
Другой важный компонент программы – карта звездного неба, аналогичная другим планетариям вроде WinStars или RedShift. Весьма порадовала солидная база данных о кометах и астероидах Солнечной системы, а специальный мастер What's Up заблаговременно предупредит об интересных космических событиях, которые просто нельзя пропустить.

Не обделили разработчики вниманием и астрономов-любителей: к их услугам встроенный (и очень удобный) дневник для записи результатов своих исследований и наблюдений, и даже… поддержка телескопов (на платформе Ascom). Модуль обработки изображений позволит тут же откорректировать полученные прямо с телескопа данные, не прибегая к услугам сторонних фоторедакторов. Пожалуй, единственный недостаток DeepSky – излишняя урезанность демо-версии, не позволяющая в полной мере оценить все возможности продукта.



ЗА
Огромные базы данных; более 400 000 фотографий галактик и звездных скоплений; весь необходимый набор средств для астронома-любителя

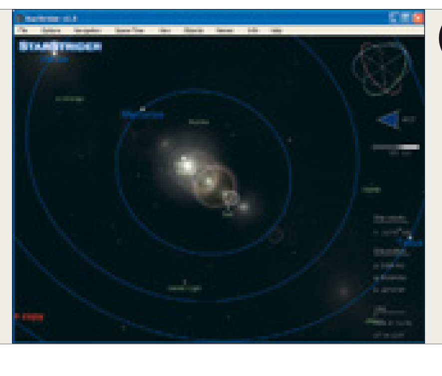
ПРОТИВ
Высокая цена; функциональная ограниченность демо-версии



StarStrider 2.8

Shareware (30 дней trial, регистрация – $50)

Разработчик FMJ-Software
Web-сайт www.starstrider.com
Размер 13,1 MB
Адрес загрузки www.starstrider.com



Очень оригинальный планетарий, выполненный в виде… футуристического космического симулятора! Весь окружающий нас космос воссоздан в честном 3D, так что остается лишь направить свой корабль к интересующему созвездию или планете. Благодаря подробному и информативному курсу обучения пользователь не только разберется во всех нюансах работы с программой, но и с успехом освоит азы астрономии, ведь материал подается в очень увлекательной и доступной форме. Для большей реалистичности предоставляются несколько режимов «путешествия»: с максимально возможной для нынешних космических аппаратов скоростью (11 км/с) и субсветовой (эта тема уже много лет муссируется в научно-фантастической литературе). Честно говоря, лучше бы FMJ этого не делала – становится обидно за нашу науку, так и не создавшую более совершенные двигатели за полвека после первого выхода в космос. На небольших же скоростях очень удобно изучать объекты родной Солнечной системы. Некоторые, в частности Луна и Марс, могут похвастаться отмеченными на их поверхности геологическими формациями, уже известными науке (например, моря или кратеры). Подключив же StarStrider в качестве стандартного скринсейвера, вы надолго забудете об остальных заставках – вряд ли какой-то другой хранитель экрана сможет сравниться с детищем FMJ-Software по красоте и эффектности.

вердикт ★★★★★

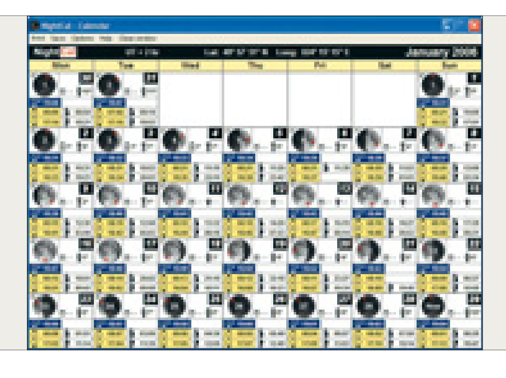
ЗА
Оригинальная концепция; качественное исполнение; режим *Screensaver*

ПРОТИВ
Сеанс работы с trial-версией программы ограничен 10 мин; высокая цена

NightCal 0.7.2

Freeware

Разработчик Robert Morris
Web-сайт www.nightcal.co.uk
Размер 2,2 MB
Адрес загрузки www.nightcal.co.uk



Еще одна симпатичная утилита в помощь аматорам, созданная, кстати, астрономом-любителем из Англии. NightCal – это своеобразный календарь астрономических событий на ближайшее время (в первую очередь фаз Луны – наиболее доступного объекта для наблюдения в домашних условиях). Единственное, что требуется от пользователя, – точно указать географические координаты своего места жительства. Проще всего это сделать, посетив сайт *www.multimap.com* или же прибегнув к услугам любимой Google Earth. Основываясь на введенных данных, NightCal мигом сгенерирует астрономический календарь для вашей местности на текущий месяц, отобразив в нем фазы Луны, время восхода/захода Солнца, а также появление на небосводе Меркурия и Венеры – ближайших к Земле планет. Разрешается выставить и любую другую дату – хоть на сто лет вперед, так что узнать, что же видели в это время года наши предки или увидят далекие потомки, можно буквально за пару секунд. В ближайшем будущем разработчик планирует также добавить в свое детище календарь эфемерид (в частности, метеорных дождей).

Полученный календарь можно тут же распечатать на принтере или экспортировать в виде графического файла (JPEG, PNG, BMP или GIF). Ну и конечно, нельзя не отметить, что программа абсолютно бесплатна, так что никаких ограничений по времени работы и функциональности здесь нет.



вердикт ★★★★

ЗА
Красивый и наглядный календарь фаз Луны

ПРОТИВ
Не помешала бы чуть большая функциональность



Знаете ли вы, что…

…по мнению авторитетного научного журнала Science, 2005 г. стал годом прорыва в области космических путешествий к другим планетам Солнечной системы. Корабли уже побывали на Луне, Венере, Марсе, Сатурне и его спутнике Титане или находятся на пути к ним. Одна комета расстреляна, а один астероид продырявлен на пробу…

…еще в 2003 г. Европейское космическое агентство (ESA) представило на суд общественности опытный образец космического аппарата с ионным двигателем. В качестве топлива он станет использовать инертный газ ксенон, энергию для ионизации которого будут поставлять солнечные батареи. И хотя скорость тяги пока что очень и очень небольшая (так, до Луны он будет добираться целых 15 месяцев), именно за таким типом двигателя будущее космических исследований и перевозок.

Вопросы и ответы

Железо



вопрос

Планирую собрать ПК в основном для игр и работы с мультимедиа. Остановился на следующих комплектующих: процессор AMD Athlon 64 3000+, материнская плата ASUS A8N-E, 2×512MB PC3200 GeIL Value ОЗУ, видеокарта Gainward GeForce 6600 GT или Sapphire Radeon X800 GT 256 MB, винчестер Seagate 200 GB SATA 8 MB кэш.

Что вы можете сказать мне в отношении этой конфигурации? Особенно интересует ваше мнение по поводу видеокарт и оперативной памяти. Также было бы неплохо подобрать тихое и эффективное охлаждение для процессора. Поскольку экономить я не планирую, то хочется получить качественную систему. Надеюсь, вы поможете мне определиться с выбором.

Сергей, вопрос по e-mail

ответ

Конфигурация подобрана довольно хорошо, в соответствии с указанными целями. По поводу памяти – для этой системы достаточно приобрести любые качественные модули от известного производителя, потому не стоит особо раздумывать. С видеокартой сложнее – в разных играх быстрее оказываются различные видеокарты. Однако 6600 GT имеет поддержку шейдеров 3.0, которые сейчас массово внедряются в игры. В целом же в плане перспективы и возможного разгона более разумной выглядит покупка GeForce 6800 128 MB.

Для эффективного и тихого охлаждения CPU стоит обратить внимание на Zalman CNPS7700 Cu. Его совершенно не слышно на фоне всех остальных устройств, и при этом он достаточно эффективен. Тем не менее неплохо бы также установить пару дополнительных 80-миллиметровых вентиляторов.

В завершение заметим, что все вышеперечисленное нужно поместить в качественный корпус с хорошим блоком питания на 400 Вт стандарта ATX 2.01, имеющий две независимые линии по 12 В и разъем 24+4 pin для материнской платы.

вопрос

Недавно приобрел компьютер на базе Athlon 64. Сразу после покупки начались проблемы с загрузкой Windows: система запускается очень медленно, несмотря на то что жесткий диск у меня Samsung SP2004C (почему-то он не поддерживает NCQ). Я сменил три материнские платы, и оказалось, что на моей (ASUS A8NE-FM) перегревается процессор, чего не было на остальных. Как выяснилось, данная плата дает напряжение на процессор 1,5 В вместо положенных 1,3 (ядро Venice). В чем может быть проблема с загрузкой и получится ли как-то понизить напряжение, подаваемое на процессор?

Вопрос по e-mail

ответ

Причина медленной загрузки Windows может крыться либо в неправильном режиме работы накопителя (в BIOS или в свойствах контроллера дисков указано *PIO* вместо *SATA*), либо в том, что система при загрузке не способна корректно определить какое-то другое устройство и тратит время на его распознавание. Попробуйте установить свежие драйверы на материнскую плату и проверьте настройки в BIOS. Samsung SP2004C является диском стандарта SATA 1 и не поддерживает NCQ.

Поскольку данная плата не позволяет задавать напряжение и в то же время неправильно его определяет для процессора, есть смысл попробовать обновить BIOS. Учитывая, что эта материнская плата не поддерживается компанией ASUS официально, BIOS стоит искать на сайтах производителей компьютеров на основе таких плат, либо на неофициальных ресурсах, к примеру *www.levi.cz/soubor.php?produkt=A8NE-FM&typ=b*

Вдобавок отметим, что если процессор уже сейчас перегревается, то летом ситуация ухудшится и за компьютером невозможно будет работать даже при пониженном напряжении. Мы бы рекомендовали заменить имеющуюся систему охлаждения на более эффективную, вроде CoolerMaster CK8-8JD2B-OL.

вопрос

У меня к вам два вопроса:

1) Можно ли с помощью разгона добиться какого-нибудь улучшения работы видеокарты GeForce 4 Ti 4200? Кулер стоит обычный, но если разгон окажется результативным, готов купить новый.

2) Что даст мне перепрошивка BIOS на материнской плате? У меня стоит версия T1.3, есть возможность поставить T1.8. Нужно ли это (плата Soltek SL-75DRV5)?

Андрей Чечельницкий, вопрос по e-mail

ответ

1) Для новых игр эта видеокарта слабовата и разгон вряд ли поможет. Менять кулер не стоит, лучше приобрести новую видеоплату.

2) В версии 1.8 появилась поддержка процессоров AMD Athlon XP 2400+, 2600+, 2700+, а также решена проблема совместимости с видеокартами ATI, появившаяся в BIOS версии 1.6, и добавлена возможность загрузки с USB-дисков. Если для вас это важно – меняйте BIOS.

вопрос

При попытке запуска игры Suffering выдается сообщение: «Точка входа в процедуру DdEntry1 не найдена в библиотеке DLL GDI32.dll». Операционная система Windows 2000. На другом ПК с Windows XP она запускается. Пробовали еще на одном компьютере: в Win XP не запускается, а в Win 98 появляется: «Программа SUFFERING выполнила неправильную команду в модуле SUFFERING.EXE по адресу 0167:00405450». Что сделать, чтобы игра запустилась?

Николай Калашников, вопрос по e-mail

ответ

Дело скорее всего в том, что на игру не установлен патч версии 1.1, который решает проблемы с ее неработоспособностью на старых процессорах AMD и в случае отсутствия кодека для видео. Рекомендуем загрузить его по этому адресу –*www.gamershell.com/download_6340.shtml*. Не забудьте также инсталлировать последнюю версию DirectX.

Второй причиной недоразумений может быть то, что ваша видеокарта не поддерживается этой игрой.

вопрос

Недавно у меня возникла необходимость апгрейда домашнего ПК. Сначала я хотел ограничиться лишь приобретением видеокарты, но потом понял, что так легко не отделаюсь и нужно менять многое. В результате решил продать текущий ПК и купить новый. Его планируемая конфигурация была следующей: процессор Pentium IV 630, материнская плата ASUS P5GD1/PRO, 2×512 MB DDR 400 ОЗУ, винчестер 200 GB Samsung, видеоадаптер Gainward 128 MB GeForce 6600GT, DVD-ROM Sony, DVD±RW+R9 NEC ND-4550A, корпус Chenbro MDT Gaming Bomb.

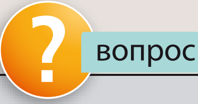
Однако после просмотра свежего тестирования процессоров оказалось, что в подавляющем большинстве приложений AMD Athlon64 3200+ является более предпочтительным выбором. Это действительно так? Последним процессором от AMD в моем ПК был еще K6-2, после чего я окончательно сделал выбор в пользу платформы Intel как более стабильной в работе. Стоит ли вместо Pentium IV 630 взять AMD Athlon64 3200+ (и материнскую плату ASUS A8N5X nForce4) только из-за одинаковой стоимости связки «процессор – материнская плата»? Насколько будет сбалансирован этот ПК? Верно ли я понял, что при покупке процессора от AMD нужно брать только Venice, а не Newcastle, Winchester или Clawhammer? Или это совершенно не принципиально? По поводу видеокарты – я, честно говоря, хотел бы приоресту HIS X800 GTO 256 MB, но, к сожалению, не могу ее найти в продаже у себя в Донецке, хотя, судя по HotLine, в Киеве она уже есть.

Вячеслав Усов,
вопрос по e-mail

ответ

Да, в целом система на базе процессора AMD Athlon64 3200+ является более производительной и сбалансированной, чем на Pentium 4 630. Положительные качества последнего проявятся только в случае использования его для кодирования видео или визуализации в трехмерных пакетах. Для игровой системы лучшим вариантом однозначно будет процессор от AMD. Слухи о проблемах со стабильностью AMD возникли в основном из-за того, что долгое время ее продукция считалась дешевой заменой чипу Intel и конфигурации на основе AMD подбирались именно по этому принципу. Если компьютер плохо работал из-за недостатков материнской платы, некачественной памяти, слабого блока питания или небрежной сборки, все равно виноватым оказывался процессор. Сборка из качественных комплектующих не предполагает подобных проблем. Да, бывают бракованные процессоры, но они встречаются как у AMD, так и у Intel, и это не должно влиять на выбор CPU. В целом предложенная вами конфигурация достаточно сбалансированная.

Athlon 64 на ядрах Newcastle, Winchester или Clawhammer сейчас найти достаточно сложно, но если вам его предложат, то стоит предпочесть Venice. GeForce 6600 GT на первое время должно хватить, но наверняка вы хотите более производительный вариант, поэтому стоит присматриваться не к X800 GTO, а к GeForce 6800 GT или к более новому GeForce 6800 GS.



вопрос

Недавно я установил игру Need For Speed: Most Wanted, и у меня возникла такая проблема: вначале все работает как надо, но спустя минут 40 начинаются проблемы с производительностью компьютера. Подскажите, в чем может быть причина?

Женя Сапсай,
вопрос по e-mail

ответ

С большой долей вероятности можно утверждать, что причина неполадок заключается в перегреве процессора или видеочипа. При этом они уменьшают частоту, чтобы не сгореть от перегрева (подобное поведение называется тротлинг и обычно наблюдается у процессоров Intel Pentium 4 или Intel Celeron), и игра, соответственно, тормозит. Определить «виновного» несложно, достаточно запустить программы Prime95 и RMClock. Первая тестирует процессор на стабильность, а с помощью второй отслеживаются изменения его тактовой частоты. Если в ходе проверки компьютер зависнет, Prime95 обнаружит сбой или RMClock покажет понижение частоты процессора, то причиной проблем в NFS является именно он, и вам надо позаботиться о более эффективной системе охлаждения. Если же тест выполняется несколько часов без ошибок, тогда присмотритесь к видеокарте. В этом случае проверьте систему на стабильность, используя 3DMark05, – потестируйте им систему пару часов. Если она зависнет, значит, надо обеспечить дополнительное охлаждение видеокарты. В случае, когда и 3DMark05 нормально работает в ходе всего теста, проблема в чем-то другом, и без дополнительной информации дать совет невозможно.

вопрос

Проблема такова. Еще до загрузки операционной системы (например, в меню BIOS) разрешение маленькое, в меню монитора определяется как «NN» и частота обновления 50 Hz. После загрузки Windows разрешение становится 1024×768, а частота – 85 Hz. Но даже при этой частоте изображение дрожит, хотя она является максимально поддерживаемой. И еще, во время работы иногда появляются красные горизонтальные полосы. Что можно сделать, чтобы исправить эти дефекты? Монитор Samsung 793DF, видеокарта HIS RADEON 9550SE 128 MB.

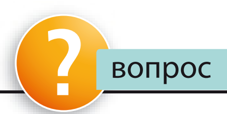
Иван Яковенко,
вопрос по e-mail

ответ

До загрузки операционной системы, в целях совместимости с разнообразными видеокартами, вплоть до выпущенных еще в середине 90-х годов, используются старые видеорежимы с низким разрешением и частотой развертки – это вполне нормально. Дрожание картинки в основном режиме монитора (1024×768, 85 Hz) может быть вызвано различными причинами. К примеру, слишком близко установленные колонки дают наводку на изображение. Либо же где-то рядом находится иной мощный источник электромагнитного излучения. Попробуйте поставить меньшее разрешение экрана, 800×600, и посмотрите – дрожит ли изображение на частотах 85 и 100 Hz. Если нет, то причина в мониторе или видеокарте. Стоит также проверить монитор на другом системном блоке, возможно, вам попался бракованный экземпляр.

Относительно красных горизонтальных полос – 99% вероятности, что проблема в видеокарте. Скорее всего, сбоит память либо RAMDAC видеочипа, но в любом случае карту необходимо нести в ремонт.

Софт



вопрос

Помогите решить следующую проблему: у меня компьютер с материнской платой AOpen AK79D-400VN и интегрированной звуковой картой, акустика SVEN IHOO MT5.1. Как получить многоканальный звук в фильмах с DVD, используя встроенный nForce Audio? В разделе «Звуки и аудиоустройства» можно задать только тип акустики 5.1, а закладок с установками времени задержек по каналам или расстоянием до колонок нигде нет. Может, нужно скачать какую-нибудь утилиту для подобных настроек?

Вопрос по e-mail

ответ

Возможно, у вас установлены драйверы от NVIDIA (а не звуковой кодек, к примеру Realtek AC97), тогда в системной панели должна находиться пиктограмма NVIDIA NVMixer. Если ее там нет, то стоит посмотреть, имеется ли утилита NvMixer.exe по адресу *C:\Program Files\NVIDIA Corporation\NvMixer*, и при наличии запустить ее оттуда. В противном же случае стоит установить/обновить драйвер именно от NVIDIA. То, что вас интересует, находится во втором разделе, в пункте *Surround Settings*. При отсутствии этой вкладки рекомендуем обновить ПО.

вопрос

Я с помощью RivaTuner разблокировал конвейеры на своей ASUS N6200GE. Но когда пробую увеличить тактовые частоты чипа и памяти через RivaTuner или драйвер карты, то мне выдается предупреждение о невозможности работы в таком режиме. С помощью прилагаемого ПО видеокарта все-таки разогналась до 350/650, но при частоте выше чем 350 перезагружается ПК. Хотелось бы разогнать до 450. При включенных же только четырех конвейерах частоты достигают 475/650.

Может, надо купить качественный кулер? Если да, то посоветуйте вариант до $40.

Вопрос по e-mail

ответ

В случае если нельзя изменить частоты видеочипа, переделка считается неудачной, а конвейеры – бракованными. Потенциальная возможность разгона до 350 MHz в ASUS SmartDoctor, вероятно, возникла из-за того, что эта программа не так жестко тестирует видеочип на повышенных частотах. Работу в данном режиме стоит проверить в играх.

Замена охлаждения с большой долей вероятности ситуацию не изменит, рациональнее было бы за эти деньги поменять 6200 с доплатой на 6600.

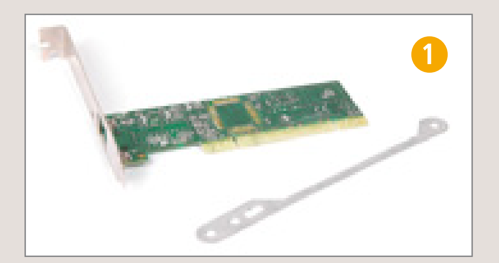
Турбонаддув для видеокарты

Валерий Вознюк

Вопросам дополнительного охлаждения видеокарт на страницах журналов и в Интернете уделяется мало внимания. В лучшем случае отмечается, что необходимо установить еще один вентилятор для обдува карты, однако где ставить, как именно располагать и чего с его помощью можно достичь – не говорится. Об этом мы и расскажем подробнее.

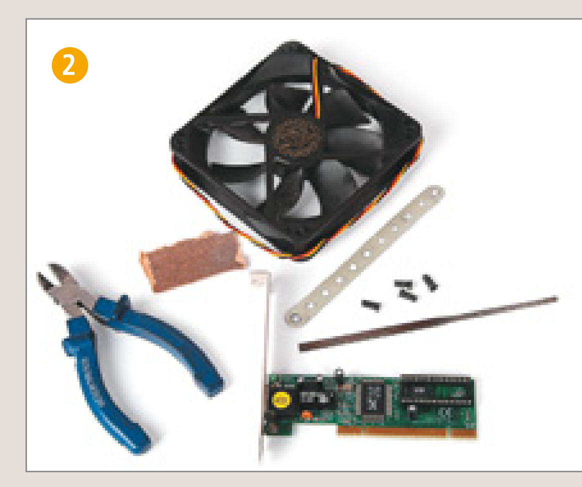
Для наиболее эффективного охлаждения вентилятор должен быть установлен вплотную к радиатору графического процессора. При этом, если кулер достаточно большого размера (120 мм), он может обдувать и видеопамять, а в случае с платами GeForce 6600/6600 GT AGP – еще и мост HSI, нагревающийся довольно сильно. Поскольку по оси у вентилятора образуется «мертвая зона», в которой воздух практически не движется, ее не стоит совмещать с центром видеочипа/радиатора. Потому наиболее рациональным является вариант, когда ось кулера спроецирована на точку между радиатором и микросхемами памяти, тогда левый нижний его сектор охлаждает графический процессор, а правый и верхний – видеопамять.

Теперь может возникнуть вопрос: как закрепить стандартный вентилятор в таком положении? Для этого, кроме кулера, потребуется еще кое-что. Наверняка у вас (или у друзей-знакомых) найдется нерабочее устройство для шины PCI (модем, сетевая карта, старая видеокарта, звуковая плата и т. п.). Вот с его помощью мы и



установим вентилятор возле видеоконтроллера – разумеется, после некоторой доработки. Нам понадобятся немудреные дополнительные инструменты, а именно: паяльник с плоским жалом, дрель, ножовка по металлу (если последней нет, то сойдут и обычные кусачки), надфиль для грубой обработки мест обреза и мелкая наждачная бумага для окончательной шлифовки. Все инструменты (кроме дрели и паяльника), а также плата, вентилятор, винты для его крепления и дополнительная планка изображены на фото. Последняя обычно не нужна, но поскольку у нас вентилятор оказался достаточно далеко вынесен за плату и по умолчанию держался бы всего на одном винте, было решено использовать планку в качестве дублирующего ребра жесткости.

Итак, приступаем. Сначала с помощью паяльника необходимо очистить плату от ненужных уже элементов и контактов на разъеме PCI. Для этого надо разогреть паяльник и, просто прижав плоскую часть жала к плате с некоторым усилием, снять все лишнее. Посадочное место для микросхемы Boot-ROM на плате было удалено перекусыванием его ножек, а вот для ликвидации сетевого разъема понадобился специальный инструмент, но эта манипуляция в принципе не обязательна. После проведенной операции стоит немного зашлифовать поверхность наждачной бумагой для очистки от мусора. В результате перечисленных действий плата примет вид, показанный на фотографии. Планка также была доработана: ее ширина уменьшена, чтобы не мешать движению воздуха, и рассверлено второе отверстие для еще одного винта.





вопрос

Уважаемый «Домашний ПК», я решил посмотреть сведения о своей видеокарте, но программа EVEREST Ultimate Edition в разделе видеоадаптера показывает, что нужно обновить BIOS. С помощью какого ПО и как это можно сделать? У меня установлена GeForce 4 TI 4200 128 MB производства Gainward.

Сергей,
вопрос по e-mail

ответ

Для обновления BIOS на видеокарте необходимо сначала скачать его свежую версию (если таковая есть) с сайта производителя. Если компания не предоставляет своей утилиты для прошивки BIOS, то можно воспользоваться программой NvFlash. Перед перепрошивкой стоит на всякий случай сохранить оригинальную версию. Если же что-то произойдет не так и система перестанет запускаться, то для возврата BIOS понадобится другая видеокарта, но уже с интерфейсом PCI. Загрузившись с ее помощью, можно будет восстановить оригинальный BIOS на первой. Напоследок заметим, что, на наш взгляд, обновлять BIOS на видеоадаптере стоит только в том случае, когда есть какие-то серьезные проблемы.

вопрос

У меня возникла проблема – привод NEC ND-2510A при чтении двухслойных DVD-дисков видит 7 GB + текстовый файл автозапуска. Мне посоветовали зайти на *rpc1.org* и скачать новую прошивку, но там много различных версий под NEC ND-2510A (2.05, 2.06/2.15, 2.16, 2.17, 2.18/3.26 (Iodata OEM)/2.96 (fujitsu OEM)/2.F7, 2.F9 (Mad Dog OEM)/205C (Dell OEM)). Не подскажете, какая лучше?

ответ

Лучше всего, конечно, последняя оригинальная прошивка для данного привода. В вашем случае это 2.18. Прошивки, у которых в скобках указано OEM, используются для приводов производства NEC, установленных другими фирмами в свои компьютеры или реализуемых под собственной торговой маркой. К примеру 2.05C (Dell OEM) означает, что данная прошивка предназначена для приводов NEC, продаваемых под маркой Dell. Понадобиться она может в том случае, если в оптический дисковод из системного блока Dell была залита оригинальная прошивка NEC и по каким-то причинам привод необходимо вернуть в исходное состояние.



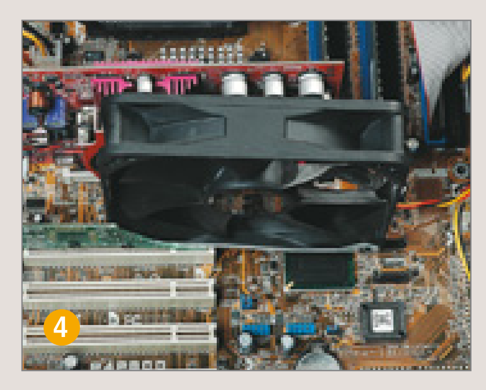
3

Теперь необходимо решить, где именно будет находиться вентилятор по отношению к видеокарте, в каком месте нам приладить его к вспомогательной плате. Вынимаем видеокарту, кладем ее на стол, располагаем должным образом кулер, положив его сверху, а на нем размещаем заготовку. Определяем точку для монтажа вентилятора, а также то, какая часть платы будет мешать циркуляции воздуха. Просверливаем в плате отверстия для крепления вентилятора (в нашем случае их два – второе для фиксации направляющей), вырезаем ножовкой лишний кусок платы. Если ножовки нет, можно сделать следующее – высверлить несколько отверстий чуть выше линии обреза и перекусить оставшиеся «перемычки» кусачками. Место обреза надо сначала загладить надфилем, а потом ошлифовать наждачной бумагой начисто. Прикручиваем вентилятор и направляющую к плате и все – система дополнительного охлаждения видеокарты готова, осталось вставить ее в соседний с картой слот (или через один).

А теперь о главном – что же дала такая система охлаждения? Она была установлена рядом с платой ASUS EN6600 TD Silencer, которая представляет собой GeForce 6600 с пассивным радиатором. Перед этим карта разгонялась со штатных 300/550 MHz (чип/память) до 415/660 MHz, а после – до 425/713 MHz. Прирост производительности от разгона при дополнительном обдуве довольно ощутимый. Естественно, достигнутый эффект в каждом конкретном случае будет разным (в зависимости от типа и количества оборотов вентилятора) вплоть до полного отсутствия эффекта в случае плохого термоинтерфейса между видеочипом и радиатором. Напоследок заметим, что после установки еще одного вентилятора не было отмечено повышения уровня шума (в корпусе, кроме кулеров на процессоре и в блоке питания, имеются вентиляторы 2×80 мм 1500 об/мин и 1×120 мм 1000 об/мин).

Конфигурация тестового стенда:

Процессор	AMD Athlon 64 3000+ (1800 @ 2570 MHz)
Оперативная память	2×512M PC-3200 Transcend CL2.5
Материнская плата	ASUS A8N-E
Жесткий диск	Western Digital WD1600JB
Блок питания	FSP 460W 460-60PFN
Операционная система	Windows XP Professional SP2



4



Скрытые возможности графических чипов

Валерий Вознюк

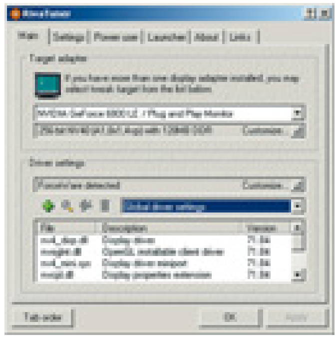
В редакцию достаточно часто поступают вопросы о «вскрытии» заблокированных конвейеров графических чипов. В данной статье мы расскажем, почему производители отключают некоторые функциональные блоки в видеочипах и как «бороться» с этим явлением. В частности, рассмотрим видеокарты, поддающиеся программной разблокировке, и методы раскрытия их потенциала.

Конвейер – один из вычислительных блоков графического процессора, который отвечает за обработку вершин или отдельных точек. Пиксельные конвейеры в современных видеочипах собраны в так называемые квады – блоки по четыре штуки, вследствие чего их включение/отключение возможно только группами.

«Маскировка» конвейеров является одним из способов производства новых версий чипов на базе уже имеющихся. Всего таких приемов три: изменение тактовых частот графического процессора и памяти, разрядности шины памяти, отключение тех или иных функциональных блоков, в частности конвейеров. Причины всех этих действий достаточно просты – компании стремятся обеспечить максимальный охват рынка и заодно избавиться от чипов, которые не прошли первоначальный контроль. Достаточно часто третий способ комбинируется с первым, потому бывают ситуации, когда блокируются вполне работоспособные конвейеры по причине того, что карта не прошла тест на требуемых частотах (а промежуточной модели фирма не выпускает). Если посмотреть историю развития 3D-акселераторов, изменение тактовых частот и разрядности шины памяти очень популярны, в то время как «маскировка» конвейеров используется достаточно редко. Обзор графических процессоров с отключенными функциональными блоками приведем в хронологическом порядке.

История

Раньше всех третий способ опробовала компания 3dfx: ее плата 3dfx Velocity 100 отличалась от полноценной Voodoo3 1000 лишь тем, что имела программно отключенный второй блок текстурирования. Путем исправления строчки в реестре карта легко переделывалась в старшую версию. Это позволило 3dfx заполнить пустующую в ее линейке нишу офисных видеокарт и было вынужденной мерой, принятой под давлением конкурентов – S3 и NVIDIA.

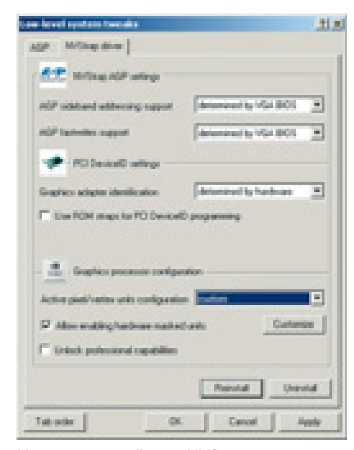


Riva Tuner – главное окно

За ней этот подход применила ATI, создав на основе своего чипа Radeon две дополнительные модификации – Radeon LE и Radeon VE. В первой был отключен блок HyperZ, отвечающий за отсечение невидимых поверхностей, а в Radeon VE – Hardware TCL. Это также являлось вынужденной мерой – ATI в тот момент не могла сделать одновременно две линейки карт, как NVIDIA, и кроме отбракованных, на данные видеоадаптеры пошла часть нормальных GPU.

Перейдем теперь от легенд к современной истории. Начало эпопеи с разблокировкой конвейеров положил чип ATI R300. У ATI получился удачный графический процессор, который имел 8 пиксельных конвейеров, объединенных в два квада. На его основе сделали целую линейку видеокарт, причем ATI использовала все три способа создания «новых» чипов – старшие модели Radeon 9700 и 9700 PRO отличались только частотами, Radeon 9500 PRO была аналогична первой, но с урезанной до 128 битов шиной памяти, а в Radeon 9500 были отключены еще 4 конвейера и блок HyperZ. Последний графический акселератор стал без преувеличения хитом продаж и целью номер один у охотников за «легкой добычей»: первые партии Radeon 9500 были выпущены на платах от Radeon 9700 и имели 256-битовую шину, последующие – уже собственный дизайн и 128-битовую шину. Поначалу превращение Radeon 9500 в Radeon 9500 PRO/9700 производилось с помощью перепайки резистора возле чипа и заливки BIOS от старшей модели, однако благодаря Алексею Николайчуку aka Unwinder появилась возможность чисто программной переделки. Как выяснилось, ограничение на количество конвейеров было прописано в драйвере и легко поддавалось исправлению. ATI предприняла несколько попыток помешать разблокировке конвейеров программным путем, но поскольку они оказались безуспешными, решила ненадолго отступить.

Тем не менее стоит отметить, что «маскировка» конвейеров была все-таки вынужденной мерой – ATI не стала выпускать одновременно две линейки чипов, и ей пришлось



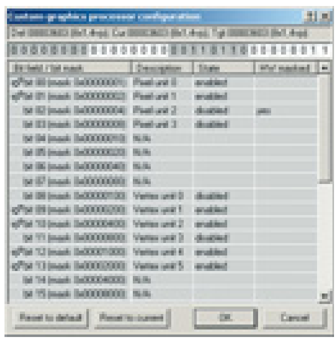
Установки драйвера NVStrap

создавать «новую» версию, чтобы успешно конкурировать с GeForce Ti4200–4600. При этом вначале для Radeon 9500 использовались платы даже от более дорогих Radeon 9700. С выходом Radeon

9600 закончилась легкая жизнь оверклокеров – Radeon 9700/9500 был снят с производства. Однако ATI оценила выгоду от продажи чипов с половиной бракованных конвейеров, и на сцене появился Radeon 9800SE. Первоначально существовал только вариант с 256-битовой шиной, но впоследствии появилась и 128-битовая версия. Переделка выполнялась так же легко, как и в варианте с Radeon 9500: достаточно было пропатчить драйвер с помощью RivaTuner. В случае, если отключенные конвейеры оказывались действительно нерабочими, вернуть все в исходное состояние было несложно.

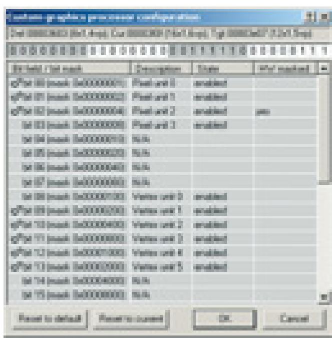
Современность

С выходом нового чипа NV40 (семейство карт GeForce 6800) NVIDIA также внедрила подобную практику. Младшая модель в семействе содержала в отличие от старших всего 12 пиксельных и 5 вершинных конвейеров (12p/5v). При этом, поскольку NVIDIA не имела опыта борьбы со «взломщиками», вначале отключение производилось через BIOS прямым указанием рабочих/нерабочих конвейеров в регистрах чипа. Скрытые конвейеры можно было достаточно просто «оживить», прошив BIOS от старшей карты или установив промежуточный драйвер (в частности, NVStrap из программы RivaTuner). Правда, если отключенный квад оказывался действительно «битым», при возвращении BIOS от оригинальной карты случалось, что отключались рабочие конвейеры, а нерабочие оставались разблокированными, и это еще один аргумент в пользу исключительно программной переделки. Инженеры NVIDIA попытались исправить ситуацию, для чего в новых ревизиях чипа начали блокировать конвейеры на аппаратном уровне. Однако после дополнительного исследования обнаружилось, что, перезаписав содержимое одного из регистров чипа, можно разблокировать и скрытые таким образом конвейеры. При этом указанный регистр не обновляется при перепрошивке, а потому заливка BIOS от старшей карты оказывается бесполезной. Кроме того, разблокировка аппаратно отключенных конвейеров даже программным путем может вывести видеокарту из строя, поэтому проводить данные операции следует с учетом возможности такого исхода. Отметим также, что и в этом случае выпуск карты с заблокированными конвейерами был вынужденной мерой – NVIDIA не имела нормального конкурента картам Radeon 9800 PRO/XT, и в результате ей пришлось заполнять пробел в линейке своих видеоадаптеров именно таким способом.


Список конвейеров графического чипа (до разблокировки)

Несмотря на то что семейства карт NVIDIA GeForce 6800 под AGP и PCI-E имеют одинаковое название, в основе их лежат разные чипы. В AGP-версиях – используется ядро NV40 с 16-пиксельными и 6-вершинными конвейерами. На данный момент производство этого GPU прекращено, и на его место пришел NV48, который представляет собой NV40, но выполненный с применением нового техпроцесса и, кроме того, содержащий ряд мелких исправлений. Карты GeForce 6800 GT/Ultra имеют схему 16p/6v, GeForce 6800 – 12p/5v, GeForce 6800LE – 8p/4v. А под PCI-E раньше были доступны только GeForce 6800 GT/Ultra на базе чипа NV45 (NV40 + мост AGP/PCI-E), в которых сразу активировались все конвейеры. Выпущенный впоследствии графический акселератор GeForce 6800 PCI-E основывался на чипе NV41, изначально имел конфигурацию 12p/5v и в отличие от одноименной карты под AGP не содержал скрытых конвейеров. А вот появившаяся следом за ней GeForce 6800LE PCI-E включала в себя недоступные конвейеры, однако в отличие от AGP-версии они были заблокированы на кристалле, т. е. переделать эту карту в GeForce 6800 невозможно. На данный момент NV41 заменяется его обновленной версией – NV42, на основе которой производится и GeForce 6800 GS. GeForce 6800 LE на базе NV42 также не поддается разблокировке.

Перейдем теперь от карт среднего уровня к бюджетным. Кандидатом на разблокировку здесь является GeForce 6200 на чипе NV43, который используется и в картах GeForce 6600/GT/LE. GeForce 6200 представляет собой GeForce 6600 с отключенной поло-


Список конвейеров графического чипа (после разблокировки)

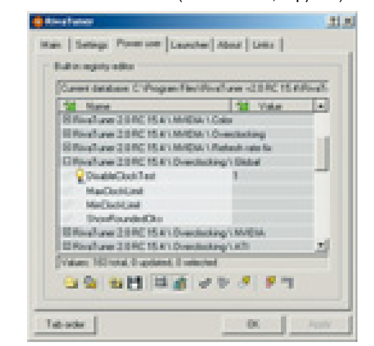
виной пиксельных конвейеров. Данные карты подлежат переделке, только если ревизия чипа ниже чем A4 (увидеть ее можно так же, как и разблокировать конвейеры, – с помощью программы RivaTuner). Стоит уточнить, что в картах 6200A под AGP и 6200TC под PCI-E применяется другой чип – NV44, в котором имеются только 4 пиксельных конвейера. Отметим, что выпуск карт GeForce 6200 был вынужденным, но при этом они еще и не пользуются особой популярностью, поскольку стоят ненамного дешевле полноценного 6600, а работают ощутимо медленнее.

Перспективы

Последним графическим процессором от NVIDIA с заблокированными конвейерами пока является GeForce 7800 GT. В отличие от GeForce 7800 GTX, которая имеет формулу 24p/8v, у 7800 GT заблокированы пиксельный квад и вершинный конвейер. Сделано это на кристалле, и «вскрытию» они не поддаются. В этом случае можно говорить о достаточно удачном сбросе чипов, не прошедших тест на работоспособность (как GeForce 7800 GTX), поскольку на момент анонса и появления видеокарт в продаже прямого конкурента от ATI не наблюдалось.

В ответ на выпуск семейства GeForce 6800 ATI представила свою линейку карт – Radeon X800 на чипе R420 под AGP и R423 под PCI-E. Под AGP были объявлены только две версии – X800 PRO и X800 XT PE, в то время как под PCI-E – три: X800 PRO, X800 XT и X800 XT PE. Модели X800 XT и X800 XT PE имели по 16 пиксельных конвейеров, а X800 PRO – по 12, т. е. заблокированным являлся 1 квад. Вначале считалось, что такие карты не поддаются программной переделке, поскольку наученная опытом ATI теперь блокировала конвейеры путем пережигания дорожки на корпусе чипа. Конечно, нашлись желающие соединить перерезанную дорожку, но в большинстве своем эти продукты оказались с действительно неработающими конвейерами. Однако впоследствии было обнаружено, что на видеоадаптеры X800 PRO с поддержкой VIVO устанавливается полноценная версия R420(423), а конвейеры отключены в BIOS. Заливкой в карту BIOS от X800 XT PE можно разблокировать конвейеры в X800 PRO, но тогда на нее по умолчанию ставятся частоты X800 XT PE, на которых она может не запуститься, несмотря на удачное «вскрытие» конвейеров. Поэтому перед прошивкой BIOS файл с ним редактировался, и туда прописывались частоты от X800 PRO. Впоследствии семейство X800 пополнилось следующими картами:

- X800 XL (чип R430, 16p/6v);
- X800 (чип R430, 12p/6v);
- X800 SE AGP (чип R420, 8p/6v).


Riva Tuner. Настройки для опытных пользователей

Сравнительно недавно этот ряд пополнили:

- X800 GT (чип R423 или R480 в варианте под PCI-E, R420 или R481 под AGP соответственно, 8p/6v);
- X800 GTO (аналогично X800 GT, но под PCI-E могут попасться и варианты с R430, 12p/6v);
- X800 GTO2 (чип R480, 12p/6v).

Причем для последней заявлена возможность 100%-ной переделки в полноценную 16-конвейерную карту (так ли это на самом деле, еще предстоит проверить). Добавилось и семейство X850 (чип R480, 16p/6v), в котором X850 PRO имеет те же 4 заблокированных конвейера. Заметим, что, несмотря на такое разнообразие имен, все это вариации одного и того же чипа. R420 и R423 отличаются друг от друга только интерфейсом, R430 – это не совсем удачный перезапуск R423 по новому техпроцессу (0,11 мкм вместо 0,13 мкм), поскольку при достаточном выходе годных частотный потенциал данного ядра оказался довольно низок (400–450 MHz по сравнению с 500–550 у R42x). У R480 и R481 также разница лишь в интерфейсе. И они представляют собой R42x, произведенные по несколько оптимизированному 13-микронному техпроцессу, что позволило поднять частотную планку до 550–600 MHz. Небольшие изменения произошли и в способе блокировки конвейеров – вслед за NVIDIA к блокировке через BIOS и путем пережигания дорожки была добавлена блокировка конвейеров непосредственно на кристалле. Узнать, как именно заблокированы конвейеры на картах X8xx достаточно просто с помощью RivaTuner или AtiTool. В случае RivaTuner необходимо запустить ее из командной строки с такими параметрами – RivaTuner.exe /rr990 / rr994 /rr99c /rr402c. Результат окажется примерно следующим:

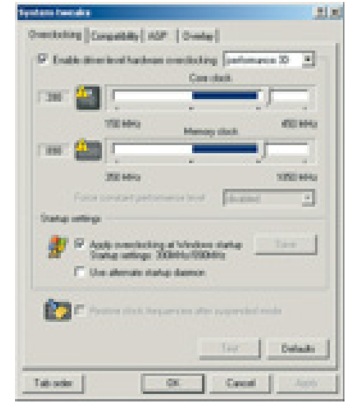
- Reg : 00000990 : fff7ffff
- Reg : 00000994 : ffffff9f
- Reg : 0000099c : 00000420
- Reg : 0000402c : 00003fe4

В случае AtiTools необходимо, удерживая *Shift*, нажать *Settings* и найти следующие строки:

- CONFIG_DIE_FUSES 0xFFF7FFFF
- CONFIG_SUBSTRATE_FUSES 0xFFFFFF9F

Первая из них отвечает за блокировку конвейеров непосредственно на кристалле, если 5-й символ отличается от F, значит их невозможно разблокировать. Вторая строка отражает факт блокировки конвейеров путем перерезания дорожки на корпусе чипа. Если последний символ также F, конвейеры заблокированы через BIOS, и их можно попробовать разблокировать путем прошивки BIOS от старшей карты. В противном случае они возможно разблокируются, если замкнуть дорожку на подложке чипа. Напоминаем, что при любой переделке данных карт пользователь лишается гарантии, так что стоит ли этим заниматься, решать вам самим.

Выпуск такого разнообразия карт на практически одинаковых чипах, но с разными количеством конвейеров и частотами, и в этот раз был вынужденной мерой. X800 PRO возник как конкурент 6800 GT, после чего его сменил X850 PRO. X800 должен был конкурировать с GeForce 6800, чего не произошло, и он вынужден был соперничать с GeForce 6600 GT. X800 SE был выпущен взамен «мертворожденного» X700 XT, и ему также пришлось соперничать

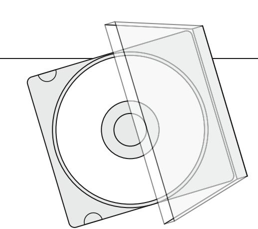

Riva Tuner. Ручная установка частот видеочипа и памяти

с GeForce 6600 GT. А выпуск X800 GT, X800 GTO и X800 GTO2, судя по всему, – это отчаянная попытка удержать за собой хотя бы один сегмент карт (диапазон $150–250) до появления в массовой продаже семейства X1xxx, а также способ избавиться от остатков чипов серий R420, R423, R430, R480 и R481.

В завершение отметим, что в новой линейке ATI X1xxx пока нет карт со «скрытыми» конвейерами, хотя по Сети уже ходят слухи о выпуске облегченной версии X1800. Однако даже если она будет иметь заблокированные конвейеры, возможность их разблокировки на данный момент представляется очень сомнительной.

Карты с заблокированными конвейерами

Название	Возможность разблокировки
Radeon 9500	Есть, программно, в Radeon 9500 PRO или 9700
Radeon 9800SE	Есть, программно, в Radeon 9800/PRO
GeForce 6800 AGP	Есть, программно, в GeForce 6800 GT/Ultra
GeForce 6200	Есть, если ревизия чипа ниже A4, в GeForce 6600
GeForce 7800 GT	Нет
X800 PRO	Зависит от способа блокировки, в X800 XT/XT PE
X850 PRO	Зависит от способа блокировки, в X850 XT/XT PE
X800	Зависит от способа блокировки, в X800 XT/XT PE
X800 SE	Зависит от способа блокировки, в X800/PRO/XT/XT PE
X800 GT	Зависит от способа блокировки, в X800/PRO/XT/XT PE
X800 GTO	Зависит от способа блокировки, в X800 XL/XT/XT PE
X800 GTO2	Есть, перепрошивкой BIOS, в X800 XL/XT/XT PE



Оцифровка и видеомонтаж

Роман Оберемко

У многих дома на полках пылятся кассеты с отснятыми видеоматериалами и старыми фильмами. Время от времени, конечно, возникает желание перевести все эти записи в «цифру». Причины очевидны – диски более долговечны и надежны, нежели кассеты, занимают намного меньше места и удобнее в использовании.

Для начала несколько слов о необходимом оборудовании. Оцифровку можно произвести через видеовход на видеокарте, если таковой имеется, но этого не следует делать по одной причине – качество будет ниже среднего. Чтобы получить хороший результат, стоит приобрести специализированное устройство. Мы задействовали два лучших, на наш взгляд, приспособления для домашнего пользователя – Canopus ADVC-110 и Creative Audigy 2 ZS Video Editor. Оба продукта выполняют практически идентичные функции по видеозахвату, но у каждого есть свои особенности, достоинства и недостатки. Рассмотрим их подробнее.

Canopus ADVC-110





Продукты Canopus (*www.entry.ua*) известны своим высоким качеством, надежностью и простотой в использовании. Они применяются как в домашних условиях, так и в среде профессионалов. Модель ADVC-110 представляет собой конвертер, который дает возможность работать и с аналоговыми, и с цифровыми источниками.

Устройство очень компактно, не занимает много места на столе, не требует установки драйверов и дополнительного питания (при подключении через 6-пиновый FireWire-кабель). Поддерживаемые форматы видео: NTSC, PAL, SECAM (только вход).

В ADVC-110 используется запатентованный чип Canopus DV Codec, который позволяет получать картинку высокого качества при любых преобразованиях сигнала. Предусмотрена и блокировка воспроизведения звука для более точной его синхронизации с видеорядом.

Creative Audigy 2 ZS Video Editor





Довольно необычный продукт от Creative (*www.mti.ua*). Помимо всего прочего, он осуществляет видеозахват как с аналоговых, так и с цифровых источников. Кроме того, его основой является качественная звуковая плата Audigy 2 ZS.

В отличие от FireWire-решения от Canopus, подключение Creative Video Editor к ПК производится через порт USB 2.0. Об удобствах того или иного протокола можно поспорить, но продукт Creative больше подойдет тем пользователям, у которых нет FireWire-контроллера в компьютере.

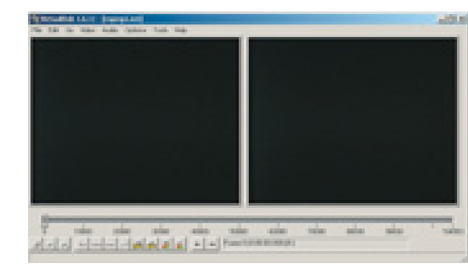
В этом устройстве применяется чип LSI Logic DoMiNo. Его отличительная особенность – возможность одновременно обрабатывать несколько видеопотоков. Технологии PerfectView и TrueView позволяют если не полностью, то максимально убрать шумы и искажения в изображении.

С оборудованием мы разобрались, теперь рассмотрим используемые нами программы. Их три: VirtualDub (*http://virtualdub.org*), Pinnacle Studio 9 (*www.pinnaclesys.com*) и Ulead VideoStudio 8 SE (*www.ulead.com*). Все они представляют собой полноценные продукты для захвата, редактирования и последующего вывода фильма, могут работать как с цифровыми, так и с аналоговыми источниками сигнала.

VirtualDub

Самая доступная (распространяется бесплатно) и в то же время достаточно мощная программа для захвата и редактирования видео. Основными ее преимуществами являются небольшой размер дистрибутива и возможность увеличения функциональности путем установки дополнительных плагинов.

Но и недостатки, естественно, тоже есть. Самый главный для нас – отсутствие модуля DVD-авторинга, из-за чего придется использовать еще одну программу для создания DVD, к примеру Nero Vision Express. Остальные же два инструмента имеют встроенные функции создания и записи дисков DVD-Video.



Pinnacle Studio 9

Самая распространенная и популярная программа среди имеющихся сейчас на рынке, в первую очередь за счет своей простоты в использовании и богатой функциональности, которой хватит не только неофиту, но и человеку, серьезно занимающемуся захватом, оцифровкой и редактированием видео. В пакете предусмотрена возможность расширения функциональности с помощью установки комплекса Hollywood FX – огромного набора фильтров для создания меню, переходов и эффектов. Это позволит сделать фильм более оригинальным и красочным. К слову,

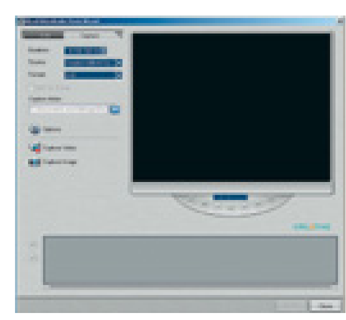


Pinnacle Studio 9 – захват с аналогового источника

уже стандартный комплект поставки Pinnacle Studio включает несколько десятков таких эффектов, что является огромным плюсом. Из минусов следует отметить следующее: если пользователю этого будет недостаточно, то придется покупать диск с набором Hollywood FX, цена которого ненамного ниже стоимости самой программы.

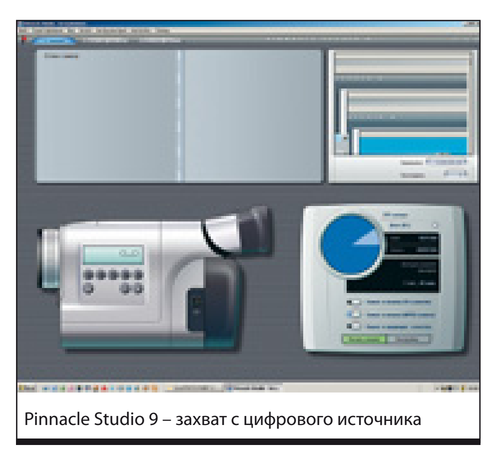
Для окончательного вывода готового фильма это ПО предоставляет широкий спектр форматов – начиная от стандартного DVD и заканчивая потоковым RealVideo и Windows Media Video.

Ulead VideoStudio 8 SE

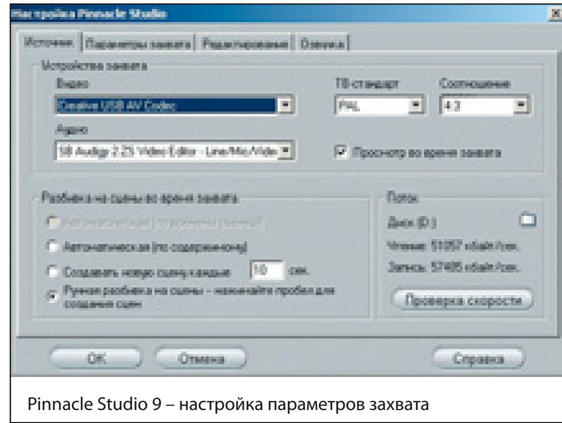


Программа занимает промежуточное положение между двумя вышеописанными продуктами. Это уже не аскетический VirtualDub, но все же и не красивый и мощный Pinnacle.

Video Studio 8 идеально подойдет для новичка – мастер буквально в три клика позволит захватить видео, отредактировать его, добавить меню, эффекты и записать DVD-диск. «Матерый» пользователь посчитает недостаточными и пару вариантов оформления меню, и два-три способа наложения эффектов – этого просто-напросто не хватит для полноценной творческой работы.



Pinnacle Studio 9 – захват с цифрового источника



Pinnacle Studio 9 – настройка параметров захвата

Захват

Итак, мы определись, что нам необходимо для оцифровки, и теперь можем приступить непосредственно к работе.

Первая проблема, с которой сталкивается пользователь, – это как заставить видеомагнитофон и компьютер «понять» друг друга. Черно-белое изображение, дрожание и нечеткость картинки – верные признаки того, что мы имеем дело с несоответствием настроек типов сигнала магнитофона и устройства оцифровки. Связано это с тем, что в Европе обычно используется PAL или SECAM и все продаваемое здесь оборудование работает именно с такими стандартами. Разумеется, есть трехформатные продукты, поддерживающие еще и NTSC, но они по умолчанию подают на выход PAL/SECAM. А вот в США и Японии стандартом является NTSC. Изменять тип входящего сигнала пользователю придется самостоятельно. Сделать это нетрудно: нужно просто установить соответствующий параметр в меню программы, с которой вы работаете (как показано на скриншоте, для стран СНГ формат видео – PAL B), либо переключить джампер на устройстве. Стоит заметить, что после этого необходимо перезагрузить компьютер, тогда изменения вступят в силу даже в том случае, если вы используете устройство Plug'n'Play, не нуждающееся в драйверах.

Теперь, когда компьютер и видеомагнитофон «пришли к взаимопониманию», стоит задуматься о формате файла, в котором будет записан захватываемый видеофильм. Для цифровых камкордеров это безусловно DV, но так как сегодня мы говорим об аналоге, то выбор несколько расширяется. Разные программы предоставляют огромное количество форматов, но останавливаться на всех нет особого смысла, потому рассмотрим лишь основные.

MPEG4 отпадает сразу. Хотя многие устройства оцифровки и позволяют на аппаратном уровне кодировать в этот популярный сегодня формат, но использовать его не стоит. Первая из причин в том, что не существует решений, которые могут в реальном времени закодировать фильм в MPEG4, сохранив оптимальное соотношение качества и размера. Сейчас не будем подробно останавливаться на этой проблеме, рассмотрим ее ниже.

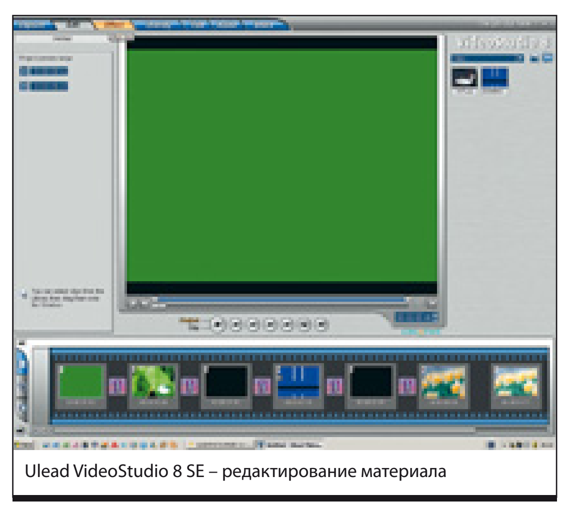
MPEG1 – морально устаревший формат. Использовался раньше для создания фильмов в благополучно забытом VideoCD. Максимально возможное разрешение картинки 352×240.

MPEG2 – наилучший вариант, поскольку мы хотим получить действительно качественное изображение. MPEG2 используется для создания фильмов в формате Super VideoCD и DVD. Максимальное разрешение 640×480 для SVCD и 720×480 для DVD.

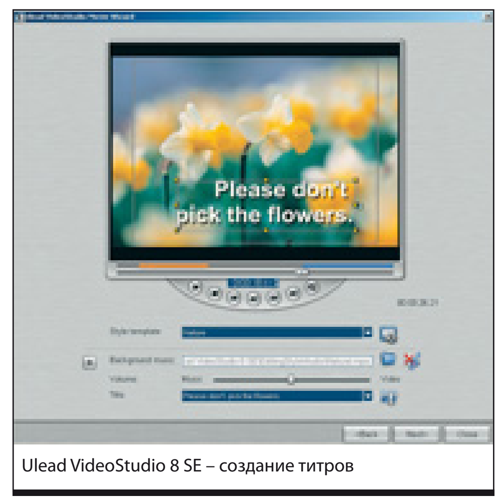
Стоит еще упомянуть о размере – один час «сырого» видеоматериала в формате MPEG2 720×480 займет на жестком диске порядка 3 GB, 640×480 – 2 GB, MPEG1 352×240 – 620 MB.

Редактирование

Этап, на который затрачивается больше всего времени и усилий.



Ulead VideoStudio 8 SE – редактирование материала



Ulead VideoStudio 8 SE – создание титров

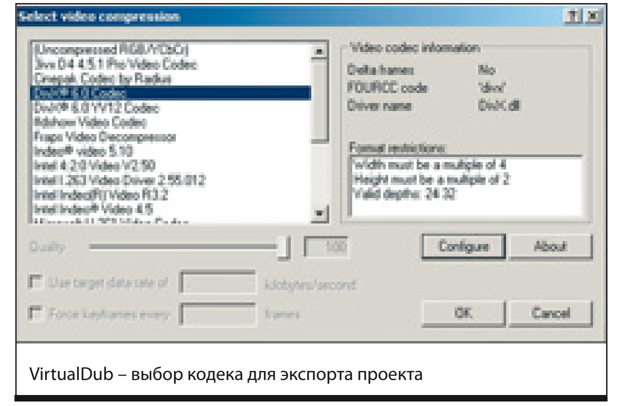
Обязательно разделите материал на сцены после захвата (в программах видеомонтажа существуют функции типа «разбить видео на сцены» с возможностью фрагментации по секундам, по времени съемки, по контенту). Наш совет – порежьте проект вручную на отрезки, обусловленные сюжетной линией, просматривая запись на мониторе и обращая внимание на места, которые будут впоследствии подвергнуты редактированию (дело в том, что удалить кусок видео из середины сцены не представляется возможным), это позволит в дальнейшем избежать излишней траты сил на нарезку материала заново.

Добавляйте эффекты, переходы, звуковые дорожки и меню уже после того, как видеоряд будет полностью отредактирован. Такая последовательность облегчит работу и позволит сэкономить не один час времени и огромное количество нервных клеток. Накладывая эффекты на завершающем этапе, можно быстро сориентироваться, где они нужны, а где нет, и что будет лучше смотреться в каждой конкретной ситуации.

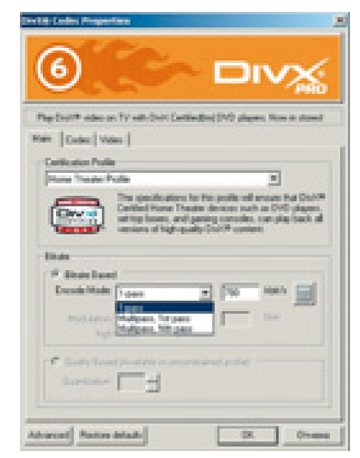
Экспорт проекта

На завершающей стадии выбор просто огромен. Все зависит от возможностей самой программы, в которой производилось редактирование, и от предполагаемой судьбы вашего детища.

DVD – технология, получившая самое широкое распространение среди отечественных пользователей. Если планируется записать фильм на диск, то стоит выбрать именно этот формат, так как он обеспечивает хорошее качество изображения, удобство и совместимость со всеми бытовыми медиапроигрывателями. Но, как уже говорилось выше, если используется программа, в которой отсутствует модуль DVD-авторинга, придется прибегать к помощи специальных утилит. В зависимости от требований к качеству записываемого фильма и объему необходимо установить значение битрейта. Для DVD «потолком» является 8000 Kbps – в таком случае на стандартный однослойный DVD-диск умещается приблизительно один час видео. Максимальный объем фильма для DVD, при котором качество остается на приемлемом уровне, – два часа, битрейт тогда составит 3000 Kbps. Для получения хорошей картинки не советуем снижать этот параметр.



VirtualDub – выбор кодека для экспорта проекта



Настройка параметров кодека DivX

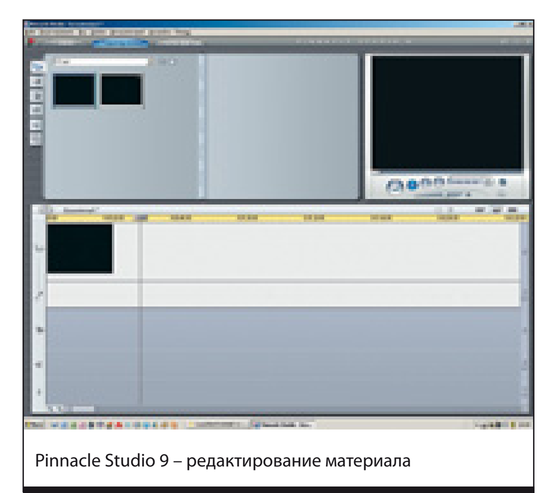
Потоковое видео – форматы RealTime или Windows Media Video пригодятся, если полученный материал будет публиковаться в Интернете. В зависимости от контингента посетителей, на которых рассчитан материал, и пропускной способности их канала доступа в Интернет необходимо определиться с качеством, а соответственно, и с размером будущего файла. Для потокового видео существует три стандартных разрешения – 160×120, 240×180 и 320×240. Также немаловажную роль играет качество звука – начиная от моно с битрейтом 16 Kbps и вплоть до стерео со 128 Kbps. К примеру, 20-минутный клип в формате Windows Media Video с качеством 160×120@16 Kbps, займет объем порядка 7 MB.

MPEG4 – народный формат, в котором хранится большинство фильмов в коллекции любого пользователя. При его выборе в первую очередь необходимо определиться с кодеком. В случае, если записанный ролик будет запускаться только на своем компьютере и больше нигде, выбор ничем особо не ограничен. Но если просмотр планируется еще и на бытовых проигрывателях или других ПК, стоит остановиться на кодеке DivX.

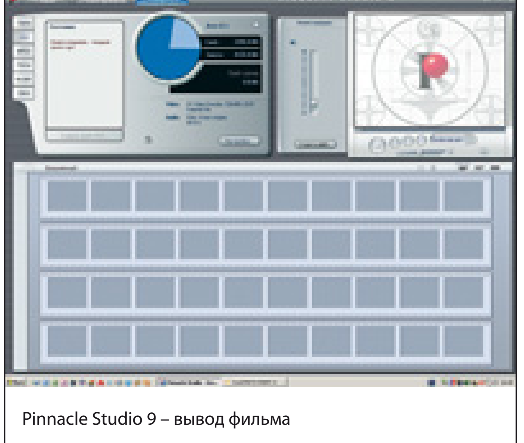
Ulead VideoStudio 8 SE – вывод фильма

При кодировании видео в DivX сразу же возникает проблема поиска приемлемого соотношения размер/качество. К примеру, один видеофайл с разрешением 720×480 и битрейтом 1500 Kbps займет порядка 1 GB, причем изображение будет далеко не лучшим. Так в чем же секрет создания дисков в MPEG4, когда двухчасовой фильм без особого ущерба для качества записывается на стандартный CD. Все дело в том, что при кодировании в MPEG4, как правило, используется метод «на лету» или же однопроходный (one-pass encode). При этом компьютер просто не в состоянии полноценно пересчитать всю информацию, и чтобы получить хорошее качество, приходится поступаться размером. Но решение есть – мультипроходное (multi-pass) кодирование. В данном случае при первом проходе (в настройках кодека нужно указать Encode mode – Multipass и путь к месту, куда будет сохранен файл статистики от первого прохода) пользователь выбирает файл-источник, а кодек эмулирует кодирование данных, создает log-файл с информацией об оригинале и пустой видеофайл. Следующий шаг, как правило, приводит к ошибкам и недоразумениям – необходимо выполнить второй проход (в настройках кодека – Multipass и номер прохода), но вновь используя первоисточник, а не полученный кодеком во время первого прохода, и указав размещение log-файла. В результате фильм будет иметь умеренный размер и весьма неплохое качество. Можно использовать и больше проходов, но заметного выигрыша это не принесет.

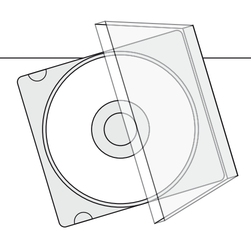
Вот мы и прошли весь путь от выбора оборудования и программ и до вывода полученного результата на диск или в файл. Надеемся, что эта статья дала ответы на некоторые вопросы, связанные с темой оцифровки и дальнейшей обработки видеоматериалов.



Pinnacle Studio 9 – редактирование материала



Pinnacle Studio 9 – вывод фильма



BIOS шаг за шагом

часть 3

Роман Оберемко

Мы завершаем серию статей о настройках BIOS Setup, рассмотренных на примере самого распространенного на сегодняшний день AWARD BIOS. Напомним, что в качестве наглядного пособия использовалась материнская плата для процессоров Athlon 64 – ASUS A8N-SLI Premium, которая обладает богатейшими возможностями низкоуровневого «тюнинга».

APM (Access Path Manager) Configuration – подменю, регулирующее функции настройки управления питанием.

Restore on AC Power Loss – в случае установки значения *Enabled* после аварийного отключения питания и последующего его возобновления компьютер включится автоматически.

PWR Button <4 Sec – при нажатии кнопки питания и удерживании ее меньше 4 секунд возможны варианты: *Suspend* (переход в ждущий режим) или *Instant-Off* (завершение работы компьютера).

Power On By PCI Devices – включение компьютера при поступлении внешнего запроса на какое-либо устройство PCI, к примеру внутренний модем или сетевую карту.

Power On By External Modems – включение компьютера по сигналу внешнего модема.

Power On By RTC Alarm – включение в заданный момент времени. В случае установки *Enabled* становятся доступными два пункта меню:

Date (of Month) Alarm – день месяца, когда будет активна функция *Power On*;

Time (hh:mm:ss) Alarm – точное время, когда сработает функция. Имеет значения вида hh:mm:ss, где hh – часы от 0 до 23, mm – минуты от 0 до 59, ss – секунды от 0 до 59.

Power On by PS/2 Mouse – включение компьютера по сигналу мыши (перемещении или нажатии на ее кнопки), подсоединенной через порт PS/2 (для USB не работает).

Power On by PS/2 Keyboard – включение компьютера при нажатии на определенную кнопку клавиатуры, подключенной через PS/2. Может принимать следующие значения – *Disabled* (функция отключена), *SpaceBar* (пробел), *Ctrl+Esc* и *Power Key* (если такая кнопка есть на клавиатуре). Таким образом предлагается выбор клавиши, с помощью которой будет включаться компьютер.

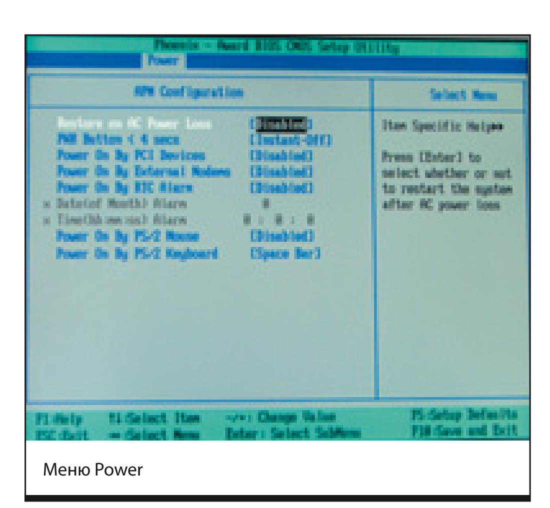
Hardware Monitor – раздел контроля температуры, частоты вращения вентиляторов, напряжения по основным цепям питания и управления некоторыми из перечисленных параметров. Стоит сразу оговориться, что BIOS не всегда правильно отображает данные характеристики, поэтому имеет смысл рассматривать их только с целью сравнения с номинальными значениями. Позволяет выполнять следующие действия.

Q-FAN Controller – управление частотой вращения вентиляторов в зависимости от температуры. Функция работает только в том случае, если вентиляторы подключаются к специальным разъемам на материнской плате (управляются далеко не все, обратите внимание на руководство по эксплуатации) и имеют трехжильный коннектор питания.

Vcore Voltage, 3.3V Voltage, 5V Voltage, 12V Voltage – информация о напряжении на ядре процессора и по одноименным линиям питания. Каждый из параметров может принимать два значения – *Ignored* (выключить мониторинг) или текущий показатель по данной линии.

CPU Target Temperature – установка температуры процессора, при которой вентилятор начнет вращаться быстрее; может принимать значения от +45 до +75 °C. Данный пункт активен только в случае, если включена функция *Q-FAN Controller*.

CPU FAN Speed Warning – установка частоты вращения процессорного вентилятора, при которой BIOS выдаст сообщение об ошибке и не допустит дальнейшей загрузки системы до ликвидации неисправности. Принимает значения: *Disabled* (частота вращения вентилятора игнорируется) или *800, 1200, 1600* (оборотов в минуту), что означает пороговую частоту вращения.



Меню Power

Меню Power (Hardware Monitor)

CHA1 FAN Speed – то же, что и предыдущий пункт, только относящийся к корпусному вентилятору, пороговые значения – 500, 800, 1200 об/мин.

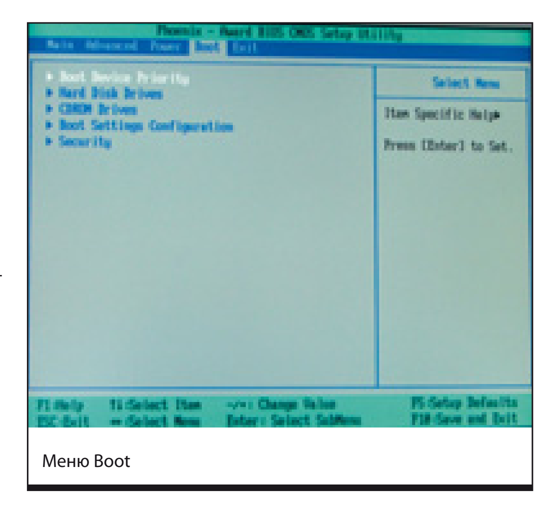
CHA1 FAN Speed Warning – включение предупреждающего сигнала в случае остановки вентилятора на чипсете (если используется активное охлаждение).

Перечисленные ниже параметры носят только информационный характер и не могут быть изменены пользователем.

CPU Temperature – температура ядра центрального процессора.

M/B Temperature – температура воздуха внутри системного блока (как вариант, температура чипсета), показатель зависит от того, где именно размещен термодатчик.

CPU (CHA1, Chip) FAN Speed – скорость вращения вентиляторов процессора (корпусного и чипсетного).



Меню Boot

Меню Boot (Boot Settings Configuration)

Меню Boot

Теперь переходим в раздел меню *Boot*, в котором находятся настройки, отвечающие за работу загрузочных устройств, их конфигурацию, порядок загрузки и т. д.

Boot Device Priority – порядок опроса устройств, с которых осуществляется загрузка системы. Выбрать накопитель можно и при включении компьютера, нажав определенную кнопку (к примеру, на материнских платах ASUS это *F8*, на Foxconn – *Tab*). Какая именно клавиша вызывает данное меню, видно в информационной строке на дисплее без захода в BIOS.

1st (2nd, 3rd, 4th) Boot Device – устройства в списке загрузки:

Removable – дискета в приводе гибких дисков (FDD);
Hard Disk – жесткий диск;
CD-ROM – компакт-диск в приводе CD-DVD;

Legacy LAN – загрузка по сети возможна только в том случае, если включена функция *LAN Boot ROM*

Removable Drives, Hard Disk Drives, CD-ROM Drives – в этих пунктах меню отображается список устройств соответствующих категорий, которые установлены в вашей системе.

Boot Settings Configuration – раздел, в котором настраивается процесс загрузки. Здесь возможна регулировка следующих функций.

Case Open Warning – включение этого параметра будет приводить к приостановке загрузки системы в случае, если открыта стенка корпуса компьютера. Функция доступна в тех ПК, корпус которых оборудован специальным сенсором, подсоединенным к материнской плате.

Quick Boot – ускорение тестирования компонентов компьютера при включении.

Boot Up Floppy Seek – поиск и тестирование дисковода гибких дисков FDD при включении компьютера.

Boot Up Num Lock – аналог функции *Num Lock* клавиатуры.

Typematic Rate Settings – установка скорости повторения ввода символов при нажатой клавише. В режиме *Enabled* становятся доступны еще два параметра:
Typematic Rate (Chars/Sec) – частота повторения символов при нажатой клавише (символов в секунду);
Typematic Delay (MSec) – время от момента нажатия кнопки до начала повторения символа (миллисекунд).

OS Select For DRAM >64 Mb – параметр имеет значение только для компьютеров, в которых установлена операционная система OS/2 (что уже давно не практикуется).

Full Screen Logo – отображение экранной заставки, «зашитой» в BIOS производителем (на некоторых платах допускается ее замена).

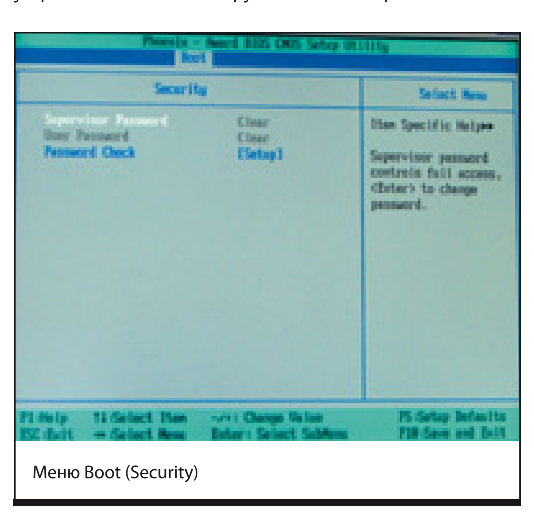
Halt On – приостановка загрузки в случаях:
All Errors – при любой ошибке POST;
No Errors – никогда;
All, but Keyboard – при любой ошибке POST, кроме ошибки клавиатуры;
All, but Diskette – аналогично предыдущему, кроме ошибки дисковода;
All, but Disk/Key – игнорирование любых ошибок клавиатуры или дисковода.

Security – пункт, позволяющий настроить уровень защиты BIOS и компьютера от постороннего вмешательства. Имеет следующие параметры.

Supervisor Password – устанавливает пароль администратора на доступ в BIOS Setup.

User Password – устанавливает пароль пользователя с минимальными правами.

Password Check – определяет момент, когда будет запрошен пароль – при входе в BIOS (значение *Setup*) или сразу при включении компьютера (значение *System*).



Меню Boot (Security)



Меню Exit

Меню Exit

Этот последний, самый простой пункт меню BIOS предлагает следующие возможности.

Exit & Save Changes – выйти и сохранить изменения.

Exit & Discard Changes – выйти и отменить все изменения, сделанные за последний сеанс.

Load Setup Default – установить заводские настройки BIOS.

Discard Changes – отменить все изменения, сделанные за последний сеанс, и продолжить работу с BIOS.

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ













hotline.ua

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ



РАЗНОЕ



КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ





АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

1 ФЕВРАЛЯ 1949

Американская фирма RCA Victor представила первую пластинку на 45 об/мин в ответ на вызов, брошенный CBS, которая годом раньше выпустила долгоиграющую пластинку на 33 и 1/3 оборота. Благодаря самоотверженным усилиям RCA удалось через несколько лет утвердить новый стандарт для производства синглов.

home.rca.com

2 ФЕВРАЛЯ 1935

Американец Леонард Килер продемонстрировал работу сконструированного им устройства, названного полиграф, или детектор лжи, результаты использования которого впервые послужили доказательством вины подозреваемого. Он также основал школу по подготовке специалистов в данной области.

www.liedetector.ru



3 ФЕВРАЛЯ 1815

В Швейцарии начал работу первый в мире сыроваренный завод. Автоматизированное производство полностью повторяет очередность этапов традиционного процесса, но любой швейцарец скажет, что сыр, сделанный вручную, вкуснее.

biology.clc.uc.edu/fankhauser/

6 ФЕВРАЛЯ 2000

Голландский епископ Антоон Хуркманс сообщил, что Ватикан выбрал покровителем Интернета автора первой энциклопедии христианской эпохи «Этимологии, или Начала» – святого Исидора Севильского (ок. 570–636 гг.). Конкурентами его были святой Педро Регинальдо, апостол Филипп и сам архангел Гавриил.

www.scborromeo.org/index2.htm

7 ФЕВРАЛЯ 1998

Во время матча по шотландскому регби в Дублине установлен абсолютный мировой рекорд уровня шума – 125,4 децибела. Это громче, чем звук реактивного самолета на расстоянии 5 м или отбойного молотка (120 дБ). А 130–140 дБ уже могут вызвать повреждения органов слуха.

www.koss.ru/story.php

8 ФЕВРАЛЯ 1906

Родился Честер Карлсон, американский адвокат. Работая в отделе патентов, он часто сталкивался с проблемой получения копий чертежей и технических спецификаций, поэтому в 1934 г. Карлсон начал разрабатывать быстрый и удобный метод копирования документов, а в 1950 г. в продаже появился первый ксерокс.

www.xerox.com

9 ФЕВРАЛЯ 1969

Состоялся первый официальный полет широкофюзеляжного пассажирского «Боинга-747». В ноябре 2005 г. компания «Боинг» официально объявила о программе создания нового, более экономичного семейства самолетов 747–8, которое будет включать две модели: пассажирский Intercontinental и грузовой Freighter.

www.museumofflight.org

13 ФЕВРАЛЯ 2004

Развелась одна из самых знаменитых в мире пар – куклы Барби и Кен. Первая Барби поступила в продажу в 1959 г. Прообразом ее стала немецкая куколка Лилли: ослепительно-белые волосы, правильные черты лица – идеал арийской расы; эти фигурки не предназначались для детей и продавались в табачных лавках.

www.barbiecollector.com

14 ФЕВРАЛЯ 1941

Немецкий крейсер «Адмирал Хиппер» завершил свое самое удачное, 14-дневное плавание. В ходе этого рейда он наткнулся на конвой, состоявший из 19 судов союзников, полностью лишенный эскорта. Из них 7 кораблей были потоплены и еще 3 судна получили значительные повреждения, но смогли дойти до порта.

ship.bsu.by



16 ФЕВРАЛЯ 1978

В Чикаго появилась первая BBS (Bulletin Board System) – электронная доска объявлений. BBS представляла собой компьютер, открытый для доступа других пользователей через телефонную сеть. Через BBS можно было загружать/выгружать файлы, читать чужие объявления и, естественно, оставлять свои.

www.bbsdocumentary.com







17 ФЕВРАЛЯ 1989

В Белграде состоялась самая длительная в мире шахматная партия. Местные мастера Иван Николич и Горан Арсович, прежде чем все-таки согласиться на ничью, сделали 269 ходов. На это у них ушло 20 ч 15 мин с перерывом. Николич, имея ладью и слона, никак не мог разобраться с ладьей противника.

news.chessportal.ru



20 ФЕВРАЛЯ 1940

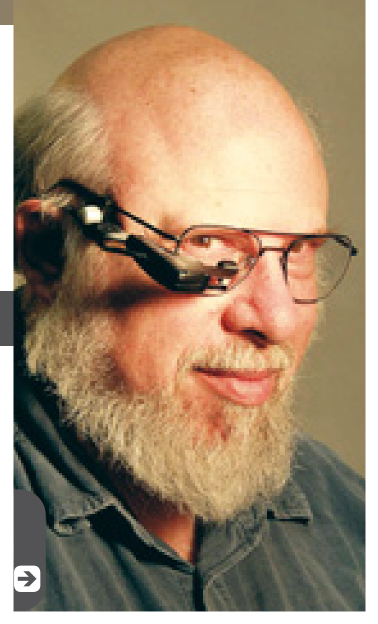
Впервые на экранах появилась знаменитая пара – Том и Джерри, которые своими бесконечными ссорами, погонями, драками сумели завоевать сердца миллионов людей во всем мире. За почти 20-летнюю историю сериала вышло более 110 мультфильмов с участием этих героев.

caclen1.narod.ru/series/tomjerry.htm

21 ФЕВРАЛЯ 1947

На заседании Американского оптического товарищества в Нью-Йорке Эдвин Ленд продемонстрировал аппарат, который меньше чем за минуту сам совершал съемку, проявку и печать черно-белых фотографий. Ленд назвал свою камеру Polaroid Land Camera. Под несколько сокращенным названием она известна и до сих пор.

www.photo.in.kg



25 ФЕВРАЛЯ 1986

Песня We Are the World завоевала четыре награды «Грэмми» в категориях «Лучшая песня», «Лучшая запись года», «Лучшее поп-выступление» и «Лучший видеоклип». В ее записи принимало участие около сорока выдающихся исполнителей, а доходы от продаж сингла пошли в помощь голодающим Африки.

www.usaforafrica.org



26 ФЕВРАЛЯ 2005

Умер Джеф Раскин, создатель компьютера Macintosh. Покинув Apple еще в 1982 г. из-за разногласий со Стивом Джобсом, он основал компанию Information Appliance. У фирмы была всего лишь одна задача – сделать так, чтобы компьютер стал обычным инструментом для решения повседневных бытовых задач.

rchi.raskincenter.org

4 ФЕВРАЛЯ 1971

Гордость британской промышленности фирма «Роллс-Ройс» объявила о своем банкротстве. Правительство вложило в компанию около 250 млн долл., приняв решение сохранить за государством авиакосмическое подразделение и завод автодвигателей, а предприятия по производству автомобилей класса «люкс» продать в частные руки.

www.avtomarket.ru



5 ФЕВРАЛЯ 1983

В датском городе Оденсе среди старых бумаг обнаружена неизвестная симфония Моцарта, которую он написал в возрасте 9 лет. В первых произведениях композитор следовал образцам галантной, живой и энергичной музыки его учителя Иоганна Кристиана Баха и демонстрировал врожденное чувство ритма и инструментальный колорит.

classicmusicon.narod.ru



10 ФЕВРАЛЯ 1973

Открылся первый чемпионат мира для аэростатов типа «монгольфьер» в Альбукерке (Нью-Мехико, США). Менее чем за год до этого там же состоялась аэрофиеста, в которой участвовало всего 13 шаров. На сегодня мероприятие в Альбукерке является одним из крупнейших в мире и собирает до 1000 аэростатов.

www.balloonfiesta.com

11 ФЕВРАЛЯ 660 ДО Н.Э.

Дзимму, уроженец острова Кюсю, полагавший себя потомком богини Солнца Аматэрасу, завоевал страну Ямато и вступил на престол. Этот день считается датой основания японской державы. Дзимму был прародителем династии, которая правит Японией и по сей день (старейшая непрерывная династия современного мира).

aikidoka.ru/japan/

12 ФЕВРАЛЯ 1955

В Советском Союзе принято решение о строительстве в Казахстане полигона для испытаний межконтинентальной баллистической ракеты и запуска искусственных спутников Земли – космодрома Байконур. Уже 15 мая 1957 г. со стартовой площадки произведен первый пуск ракеты Р-7 конструкции С. П. Королева.

www.outer-space.ru

15 ФЕВРАЛЯ 483 ДО Н.Э.

По легенде именно в этот день на 80-м году жизни умер индийский принц Сиддхарта Гаутама, который после просветления в возрасте 35 лет получил имя Будда и стал основоположником новой религии. Сорок пять лет странствовал он со своими монахами по Северной и Восточной Индии и проповедовал учение Дхамму.

www.dhamma.ru



18 ФЕВРАЛЯ 1929

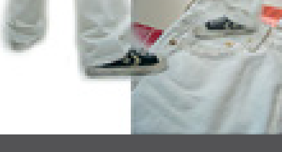
Американская академия киноискусств, основанная в 1927 г., объявила первых лауреатов наград (12 номинаций плюс 2 специальные премии) за фильмы, снятые в 1927–1928 гг. Официальное вручение золотых статуэток, созданных художником С. Гиббонсом и скульптором Дж. Стенли, состоялось в мае того же года.

www.oscars.org/awardsdatabase/

19 ФЕВРАЛЯ 1906

Уильям Келлог основал фирму Battle Creek Toasted Cornflake Company, которая продавала «завтрак-крупу», первоначально разработанную как здоровая пища для пациентов психлечебниц. Сегодня подобные продукты принято есть на завтрак, так как они богаты клетчаткой и содержат мало жиров.

www.kelloggs.com



22 ФЕВРАЛЯ 1999

Из-за потери популярности компания Levi Strauss объявила о закрытии в США 11 из своих 22 фабрик пошива джинсовой одежды и увольнении почти 6000 сотрудников. А началась история фирмы с того, что молодой баварец Леви Страусс, обитающий в Сан-Франциско, в 1853 г. стал шить парусиновые штаны для старателей.

jeansbazar.ru/levi's.php

23 ФЕВРАЛЯ 2000

Немецкий полузащитник Лотар Маттеус сыграл 144-й матч за национальную сборную – абсолютный мировой рекорд среди футболистов (всего он участвовал в 150 матчах в составе главной команды страны). Кроме того, Лотар – единственный полевой игрок, выступавший на пяти чемпионатах мира и в шести европейских первенствах.

www.conti-online.com

24 ФЕВРАЛЯ 1955

Родился Алан Прост, французский автогонщик, четырехкратный победитель соревнований Формула 1, выигравший гран-при 51 раз. В 1973 г. он поступил на учебу в знаменитую французскую автошколу в Ле Кастеле, а в 1975 г. уже заработал наиболее желанный для всех молодых пилотов Франции приз Volant Elf.

www.prostfan.com

27 ФЕВРАЛЯ 1883

Знаменитый оперный импресарио Оскар Хаммерштайн запатентовал первую машину, сворачивающую сигары. Однако и по сей день сигарами высшего качества считаются изготовленные вручную. Для того чтобы приобрести навыки квалифицированного скрутчика, требуется не менее пяти–шести лет.

www.hechoamano.ru



28 ФЕВРАЛЯ 1533

Родился Мишель Эйкем де Монтень – французский писатель и философ эпохи Возрождения, автор знаменитых «Опытов». Во время гугенотских войн Монтень часто выступал как посредник между враждующими сторонами, его одинаково уважали король-католик Генрих III и протестант Генрих Наваррский.

humanities.uchicago.edu/orgs/montaigne/



Моз@ика

Есть такая партия!

Вполне может быть, что в ближайшее время в Швеции появится весьма экзотическая политическая партия. За ее организацию взялся 38-летний консультант по компьютерам Рикар Ольссон. Сейчас он занят сбором двух тысяч подписей, необходимых по законодательству этой страны для регистрации новой общественной организации. Выразить свою поддержку начинанию Ольссона его сторонники призывают на сайте *www.piratpartiet.se*. Из адреса ресурса становится понятно, что сия политическая сила именует себя Пиратской партией. Среди горячих скандинавских парней вполне могут отыскаться кадры для нее, поскольку в Швеции в работе файлообменных сетей участвует около миллиона человек.

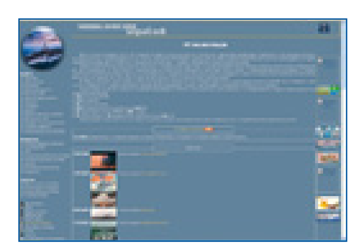
Местные властные структуры в лице парламента и правительства делают все возможное, чтобы ограничить пиратство. Так, совсем недавно был принят очередной закон об усилении ответственности за обмен компьютерными файлами, содержащими музыкальную и видеоинформацию. Попавшимся на этом деле грозят тюремные сроки. Рикар Ольссон полагает, что в случае получения 250 000 голосов на ближайших выборах в риксдаг функционеры его партии, прошедшие в высший законодательный орган, начнут борьбу за свои права на парламентском уровне.

А вы едите черную икру?

Накануне 2006 года российское отделение Всемирного фонда дикой природы с большим шумом объявило о проведении кампании по сохранению осетровых под лозунгом «Новый год без черной икры» (*www.wwf.ru/bezikry*). Честно говоря, мы далеко не уверены, что такое уж катастрофически большое количество россиян может себе позволить потребление этого деликатесного продукта. Но факт остается фактом. Правда, по данным фонда, за последние двадцать лет численность «поголовья» осетровых сократилась в 38,5 раза, а причина – варварское уничтожение браконьерами с целью получения той самой икры, не есть которую призывает WWF. Защитники природы утверждают, что 90% вкусного и питательного продукта добывается нелегально.

На официальном сайте акции вывешены фотографии популярных личностей, якобы поддержавших инициативу. Правда, впоследствии выяснилось, что некоторые из знаменитостей, например известный в Рунете человек по имени Артемий Лебедев, отнюдь не давали согласия на публикацию своего портрета в той галерее. И этот случай не единственный.

Блог



ship.bsu.by
Отдать швартовы

Раскинулось море широко, и волны бушуют вдали. Многие из нас в детстве прошли через увлечение морской романтикой, а некоторые (в том числе и члены редакционного коллектива «ДПК») сохранили интерес к данной теме и в зрелом возрасте. Посему обойти вниманием «Энциклопедию кораблей» было просто выше наших сил. По объему информации (тексты, иллюстрации, видеоматериалы) у этого белорусского сайта, пожалуй, нет конкурентов среди русскоязычных ресурсов.



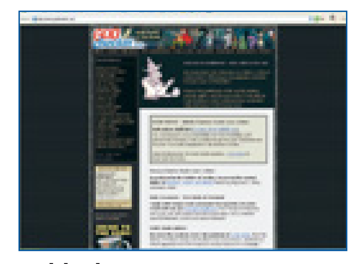
www.jur-jur.ru
Журнальный киоск

Количество журналов и прочей периодики на раскладках и в киосках прессы просто невероятное. Но ведь не будешь же прямо возле стенда с новинками перелистывать все подряд в поисках необходимых сведений. Лучше это сделать в комфорте, сидя перед экраном любимого монитора. Самое главное, что на данном ресурсе публикуются анонсы материалов свежих номеров многих российских изданий. Жалко, правда, что не все они попадают к нашим отечественным распространителям печатной продукции.



www.kocmoc.info
Заправлены в планшеты космические карты

Отъехав на машине времени лет эдак на сорок назад и прислушавшись к разговорам обычных людей, вы бы убедились, что освоение космического пространства тогда было одной из самых любимых тем для обсуждения. Если у вас вдруг возникнет желание блеснуть эрудицией и обрушить на собеседников лавину информации о полетах искусственных аппаратов, космонавтах и астронавтах, конструкторах ракетной техники, то содружество ресурсов kocmoc.info обеспечит вас всеми необходимыми данными.



godchecker.com
Священная база всех известных богов

Сколько богов, божков и божеств вы могли бы назвать не задумываясь? В лучшем случае счет будет идти на десятки. Но ведь их значительно больше. В этом можно убедиться после внимательного изучения данного ресурса. В его информационной базе значатся почти три тысячи «фамилий», в том числе и наши родные славянские Велес, Перун и прочие земляки. Есть удобный поиск по алфавиту и пантеонам. Регулярно публикуются рейтинги «народных любимцев». В настоящее время лидирует древнегреческий бог войны Арес.

Сайт месяца »



2006.bloggies.com
Лучшие блоги-2006

13 марта в Остине (штат Техас) состоится шестая (!) ежегодная церемония награждения победителей Blog Awards. Естественно, функционирует официальный сайт мероприятия. Голосование началось 20 января и продлится до 31 января. О результатах мы сообщим в одном из будущих выпусков «Интернет-мозаики», а пока несколько интересных цифр. На престижные награды претендовали тысячи блогов, в финал попал 151, а победителей будет всего тридцать.

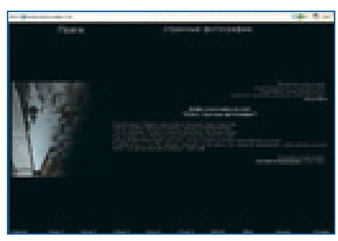
acesofww2.com
Асы Второй мировой

Знаете ли вы, какие летчики во время Второй мировой имели на своем счету наибольшее количество побед? Оказывается, это два немецких аса – Эрик Альфред «Буби» Хартман (352) и Эрик Герхард «Герд» Баркхорн (302). Только они одни и состоят в воображаемом «Клубе трехсотников». Массу интереснейшей информации почерпнут любители военной истории из этого ресурса. Думается, что и виртуальным пилотам, обожающим игрушку «Ил-2» и ее дополнения, тоже есть смысл пополнить свой багаж знаний.



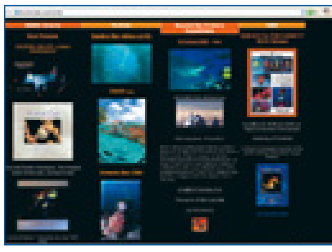
www.johhnycash.com
Легенда кантри

Американские кинематографисты как по команде в последние годы стали активно снимать биографические фильмы о легендарных американских музыкантах. Вспомним хотя бы ленты «Рэй» или «За морем» (о судьбе Бобби Дарина). Новое поступление в этой категории – картина «Пройти по черте» с участием Хоакина Феникса и Риз Уизерспун. Ее главный герой – обладающий потрясающей харизмой и глубоким голосом Джонни Кэш. Официальный сайт певца сделан с огромной любовью.



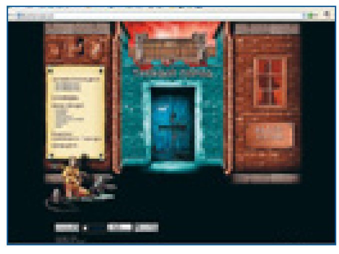
www.feed.nm.ru
Странная Прага

В том, что столица Чехии – это один из красивейших городов Земли, у нас сомнений нет. Но стандартные картинки, изображающие Карлов мост, Град или часы на Староместской площади, уже у всех навязли в зубах. Автор замечательного сайта «Прага… Странные фотографии» попытался представить не совсем традиционный взгляд на «жемчужину Центральной Европы». Погружению в удивительную атмосферу ресурса способствуют фрагменты из произведений известных писателей (преимущественно Франца Кафки).



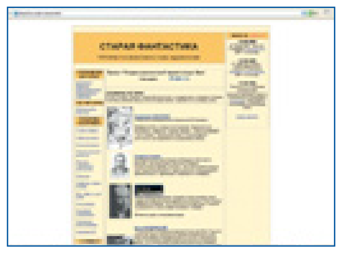
www.michaelaw.com/front.html
Фантастический подводный мир

Того, кому хоть раз в жизни посчастливилось погрузиться в теплые воды Красного моря, ожидает истинное потрясение от феерической картины, открывшейся его взору. Майкл Лоу, автор книги «Цифровая подводная фотография», знает толк в своем деле. И убедительным доказательством этому служат многочисленные снимки, выложенные на его сайте. География путешествий Майкла охватывает практически весь свет. Вместе с ним вы побываете на Таити, Андаманских островах, в Таиланде и других экзотических точках планеты.



www.t-grad.com
Тайный город

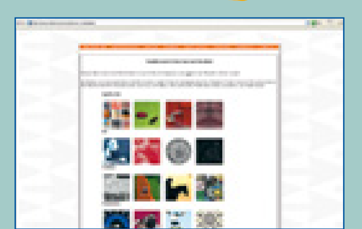
«Тиградком» – крупнейшая IT-компания, удовлетворяющая информационные нужды обитателей Тайного Города, географически совпадающего с российской столицей. Здесь живут представители древнейших рас, когда-то властвовавших на Земле, а ныне вынужденных скрываться от челов, завоевавших господство на нашей планете. На официальном сайте «Тиградкома», имеющемся во Всемирной Сети, вы обнаружите все необходимые сведения о популярном цикле романов Вадима Панова.



www.oldsf.ru
Полистаем старую фантастику

Не так давно мы публиковали путеводитель по ресурсам, посвященным фантастике и фэнтези. Считайте данную ссылку дополнением к тому материалу. Как следует из названия, создатели сайта взяли на себя роль эдаких «старьевщиков» и, копаясь в древних журналах и сборниках, отыскивают изюминки, стоящие того, чтоб их попробовали современные читатели. Здесь же размещены персональные неофициальные странички Владимира Савченко, Вадима Шефнера, Ильи Варшавского и других классиков советской НФ.

Сайт месяца »



www.flashforwardconference.com/finalists
Флэш-выбор народа

Таланты и творческие способности создателей фильмов на основе флэш-технологий будут оценены по достоинству. 1 марта в Сиэтле в рамках конференции Flashforward 2006 их авторам вручат соответствующие премии. Предусмотрено 15 номинаций, среди которых «Лучший сюжет», «Лучший звук», «Лучшая игра», «Лучшая обучалка» и т. п. Кроме того, имеется особая, весьма почетная категория «Выбор народа».

Ничто спамерское прокурору не чуждо

Как сообщает «Диалог-Наука», официальный партнер компании Sophos, главный прокурор штата Флорида, возглавлявший антиспамерскую кампанию на вверенной ему территории, сам попался на распространении неприятных для пользователей электронных посланий.

А причиной всему, как это часто бывает, оказались выборы. Чарли Крайст, находясь на своем высоком юридическом посту, активно боролся со спамом, предупреждал жителей об опасностях, связанных с мошенничеством и кражей личной информации, в конце концов лично способствовал прекращению деятельности двух спамеров.

Представьте себе удивление и возмущение людей, которые обнаруживали в своих электронных почтовых ящиках послания от Крайста с пропагандой его предвыборной платформы и просьбами о денежных пожертвованиях. Дело в том, что сей уважаемый (а может быть и нет) деятель нынче баллотируется на пост губернатора штата от Республиканской партии.

Джо Спунер, 41-летний житель Флориды, сообщил в местной газете St Petersburg Times, что понятия не имеет, каким образом адрес его электронной почты попал в руки людей, ведущих предвыборную кампанию Крайста, но он неоднократно пытался отписаться от этих рассылок. После пятой неудачи Спунер направил в адрес устроителей кампании письмо, в котором сам обвинил Крайста в лицемерии, проявившемся после его жесткого публичного преследования других спамеров. И только тогда почтовый адрес Спунера был наконец удален из списка рассылки.

Самые популярные запросы 2005 г.

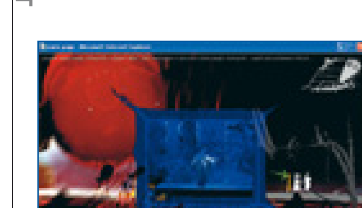
По традиции сразу же после встречи Нового года большинство крупных порталов, имеющих поисковые машины, сообщают о том, какие запросы были наиболее популярными в минувшем году.

Начнем, как водится, с самого любимого Гугля. По его данным, как это ни выглядит странным для нас, лидером стала Джанет Джексон, неоднократная победительница прошлых лет Бритни Спирс пришла восьмой, уступив и Майклу Джексону (6 место), и молодняку из американской «Фабрики звезд» (American Idol), и Брэду Питту (5 место).

Поисковая машина по новостям от Ask Jeeves чаще всего откликалась на запрос «президент Буш», в десятке почти те же «лица»: Джексон, Спирс, Анджелина Джоли.

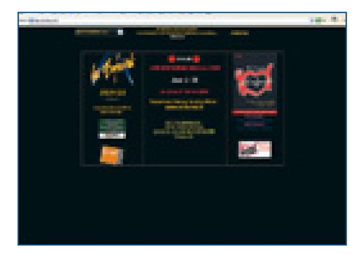
У Yahoo! на первом месте оказалось «цунами» (у Ask Jeeves – четвертое, у Google – третье). Безусловно, среди лидеров и ураган «Катрина» (3 место по Ask Jeeves, 2 место – по Google). Что касается технологических новинок, то, кроме Xbox 360 (четвертое место у Google и девятое у Ask Jeeves), в первой десятке не оказалось ничего.

Блог



www.slavasnowshow.com
Снежный Асисяй

Зима еще не кончилась. Но мы не будем жаловаться на холод, вьюги и другие не особенно приятные вещи, а пригласим вас туда, где снег очень теплый и греет душу. «Снежное шоу» бывшего руководителя знаменитых «Лицедеев» Славы Полунина с огромным успехом идет на сценах всего мира. И официальный сайт этого спектакля сделан чудесно. Особенно впечатляет его флэш-вариант.



enfoires.tk
Чокнутые

Двадцать лет назад знаменитый французкий комик Колюш создал сеть столовых для неимущих. С тех пор каждый год в феврале весь цвет местной эстрады собирается на умопомрачительные благотворительные представления Les Enfoires («Чокнутые»), сборы от которых идут колюшевским «Ресторанам сердца». Настоящий бальзам на душу после пошлости и фанеры новогодних концертов российской и украинской попсы.



www.kottke.org/plus/50-ways-ipod
50 способов использования iPod

Наипервейшее функциональное назначение суперпопулярных проигрывателей от Apple – это, безусловно, прослушивание музыки, но ведь можно себе представить еще несколько десятков вариантов использования сего модного гэджета. Энтузиасты с kottke.org не поленились составить такой список. Самыми оригинальными предложениями нам показались создание RAID-массива из четырех iPod Shuffle и применение задней панели некоторых моделей iPod в качестве зеркала.

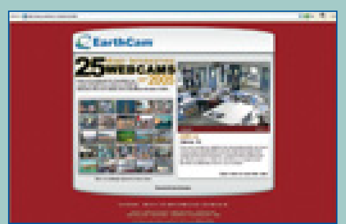


totallyabsurd.com/archive.htm
Творения безумных изобретателей

Сумасшедший изобретатель – любимый персонаж многих книжек и фильмов. Но и в реальной жизни представители этого славного племени ведут себя очень активно, патентуя свои уникальные идеи и предложения, какими бы абсурдными они ни казались. Подробный архив, касающийся таких творений человеческой мысли собран на ресурсе «Полный абсурд». Авторы сайта опирались на подлинные документы патентного ведомства США.

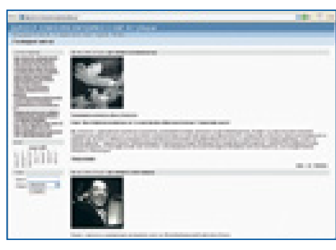
Сайт месяца





www.earthcam.com/top25/2005
Лучшие Web-камеры 2005 г.

Это отнюдь не супертест модных устройств, а обзор наиболее интересных с точки зрения его составителей страничек, куда транслируются изображения с Web-камер, установленных порой в совершенно неожиданных местах. Из двадцати пяти соискателей симпатии нашей редакции завоевали Koala Cam (работающая в зоопарке Риверфанк в Южной Калифорнии), Live Piranha WebCam (пираньи) и JailCam, отображающая житье-бытье в одной из тюрем Техаса.



www.livejournal.com/users/boris_p
Джазовый ЖЖ

ЖЖ пользователя с ником boris_p больше похож не на традиционный блог или онлайновый дневник, а на солидный тематический сайт. Да и выбранный объект исследования (классический джаз) заслуживает внимания. Среди свеженьких поступлений отметим материалы о Дюке Эллингтоне, Дэйве Брубеке, Луи Армстронге, Билле Эвансе. Жаль только, что пока мало кто знает об этом ресурсе.



www.members.tripod.com/shtuka
Индейское рукоделие

Национальные традиции – это всегда интересно, особенно если дело касается столь экзотических народов, как американские индейцы. Но полезность данного сайта не ограничивается голой информацией по теме, здесь публикуется множество практических советов, следуя которым можно сшить себе аутентичное одеяние, справить новенькие мокасины, вырезать флейту и... вперед к Чингачгуку и Оцеоле.



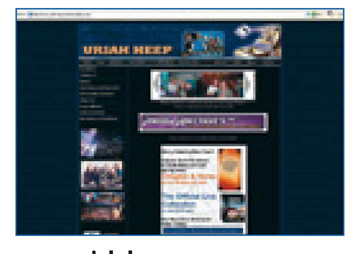
www.sonypictures.com/movies/thedavincicode/
Книжный бестселлер скоро на экранах

Как известно, подходит к концу работа над экранизацией мегабестселлера книжного рынка, романа Дэна Брауна «Код да Винчи». Эта штука посильнее обоих «дозоров» вместе взятых. Недавно запущенный официальный сайт пока не ломится от избытка информации, но по мере приближения релиза он, конечно, будет пополняться новостями, трейлерами, картинками и т. п.



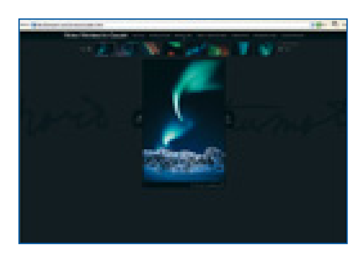
murphy.akcentplus.ru
Законы Мэрфи

«Если какая-то неприятность должна произойти, она обязательно случается», – гласит первый и самый известный из законов Мэрфи. Несмотря на то что последние обновления на этом сайте датированы 2003 г., стоит сюда заглянуть, чтобы впитать живительную влагу житейской мудрости, содержащейся в данных правилах, их следствиях и расширениях. Кстати, готовя выпуски интернет-мозаики, мы постоянно чувствуем действие закона, утверждающего, что находишь всегда то, чего не искал.



www.uriah-heep.com
Июльское утро мартовским вечером

Первые же аккорды песни July Morning вышибают у любителей старого доброго рока ностальгическую слезу. Группа Uriah Heep, много лет назад исполнившая этот хит на все времена, до сих пор в деле и активно концертирует по всему миру. В марте их гастрольный маршрут пройдет через несколько украинских городов. Так что перед походом на встречу с рок-динозаврами не забудьте зайти на официальный сайт коллектива.



braingiants.com/noriomatsumoto/gallery.html
Аляска в полной красе

Разглядывать сайты фотохудожников-пейзажистов – одно удовольствие, а не делиться с читателями подобными ссылками – преступление. Человек с японскими именем и фамилией сумел увидеть в суровой природе северного края такую красоту, что трудно себе представить. Особенно потрясает раздел со снимками полярного сияния. Неудивительно, что работы Норио Мацумото печатают ведущие журналы, посвященные путешествиям и географии.

RSS Еще одна интернет-мода сезона 2005

Александр Птица

Наряду с массовым распространением подкастинга, материал о котором опубликован в этом номере журнала, одной из наиболее заметных интернет-тенденций 2005 года стало повсеместное внедрение RSS. С несколькими программами, обрабатывающими RSS-потоки, вы уже знакомы («ДПК», № 11, 2005). Пришло время немножко расширить свои познания об этой перспективной и очень удобной для пользователей технологии.

Давайте вспомним, для чего люди ходят в Интернет. Всем ясно, что в первую очередь – за информацией (вне зависимости от того, в каком виде она представлена). Многие из вас уже давно главным источником новостей считают Всемирную Сеть, куда свежие сообщения из сфер политики, экономики, культуры, спорта попадают куда быстрее, чем на телеэкраны и в радиоэфир.

Безусловно, у каждого интернавта есть набор любимых информационных сайтов, откуда он предпочитает черпать сведения, касающиеся интересующих его тем. Частенько день такого пользователя начинается с просмотра в браузере десятка (а может и больше) ресурсов в надежде на то, что на них появятся если не сенсации, то по крайней мере важные и нужные ему материалы.

Технология RSS рутинную работу по сканированию сайтов в поисках интересных новостей передает специальным программам-агрегаторам, которые и доставляют требуемый контент пользователю. Поскольку ему видны все заголовки, то он, не открывая в браузере соответствующего ресурса, может определить для себя степень важности тех или иных сведений и ознакомиться с выбранными. Кстати, для тех, кто платит за трафик, использование RSS-агрегаторов обеспечит определенную экономию средств.

Вы хотите сказать, что, дескать, существуют рассылки? Но ведь почтовое отправление с перечнем новостей с какого-то ресурса приходит, например, раз в день, а здесь поток информации льется на компьютер, можно сказать, без вашего участия, а самое главное состоит в том, что новость поступает к вам практически мгновенно после ее публикации на сайте.

Самое простое определение RSS мы обнаружили в «Википедии».

Под RSS понимают семейство XML-форматов, предназначенных для описания лент новостей, анонсов статей, изменений в блогах и т. п. Информация из различных источников, представленная в формате RSS, может быть собрана, обработана и представлена пользователю в удобном для него виде специальными программами-агрегаторами. Есть несколько расшифровок аббревиатуры RSS:

Rich Site Summary (RSS 0.9x) – обогащенная сводка сайта;

RDF Site Summary (RSS 0.9 и 1.0) – сводка сайта с применением инфраструктуры описания ресурсов;

Really Simple Syndication (RSS 2.x) – действительно простое приобретение информации.

RSS.net.ua

www.rss.net.ua

Сайт предназначен как для специалистов, так и для обычных пользователей. Раздел новостей из мира RSS обновляется очень добросовестно (несколько раз в день). К сожалению, пока что не работает каталог RSS-лент, но его отсутствие компенсируется большим количеством статей и документации по формату, а также неплохой подборкой ссылок, по которым можно загрузить разнообразные программы-агрегаторы.

RSSClub

www.rssclub.ru

RSSClub по концепции напоминает предыдущий ресурс, однако объем информации поскромнее, а такие полезные вещи, как раздел, посвященный ПО для чтения RSS-лент, и форум, вовсе отсутствуют.



Полезные ссылки

www.blogstreet.com/rssdiscovery.html

www.findrss.net

www.newsfeedfinder.com

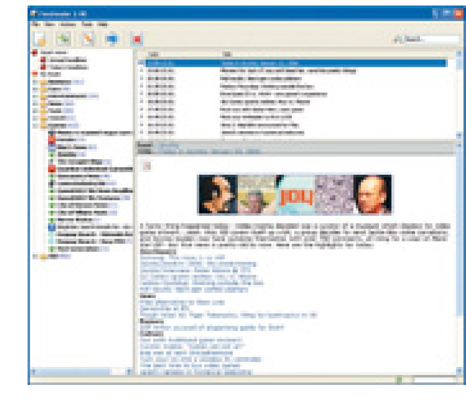
www.rss-network.com

www.syndic8.com

www.everyfeed.com

afeedisborn.com

www.allaboutrss.com



RSS.by
Следи за новостями

www.rss.by

Создатели белорусского RSS-портала постарались на славу. Ресурс ориентирован прежде всего на пользователей. Здесь работает онлайновый агрегатор, позволяющий просматривать каналы как выбранные вручную по известным ссылкам, так и найденные в местном каталоге (а он, кстати, весьма неплох, ибо содержит информацию о 1627 RSS-потоках). Тематические подборки и личные странички создают клиентам сервиса дополнительный комфорт.

Kanban

www.kanban.ru

Сайт с несколько странным названием Kanban предоставляет целый спектр всевозможных сервисов, имеющих отношение к формату RSS. На его площадке размещен один из самых полных в Рунете каталогов RSS-каналов. В функциональном отношении он немного напоминает белорусский портал. В наличии удобный онлайновый просмотрщик, а также инструмент для создания персонального дайджеста (т. е. собственной подборки новостных лент). Кроме того, есть возможность заказать отсылку данного дайджеста на почтовый адрес. Новости из мира RSS и их обсуждение ищите в здешнем блоге и на форумах.

Яндекс.Лента

www.lenta.yandex.ru

Онлайновый RSS-сервис реализован и на «Яндексе». «Яндекс.Лента» позволяет объединять потоки в одну ленту и читать их, отмечая заинтересовавшие вас сообщения. Предусмотрена подписка на запросы из поиска по блогам и форумам и поиска по новостям. Пользователь сам выбирает источники, которые ему требуются, например официальные СМИ, личные дневники или даже запросы. Единственное условие – данные должны быть представлены в форматах RSS или Atom.

RSSmix

www.rssmix.ru

Новинка 2006 года. Сайт появился в начале января. «Мешать не вредно» – таков девиз данного ресурса. Этот оригинальный онлайновый сервис позволяет создавать RSS-ленты, включающие в себя несколько потоков из разных источников, что очень удобно, скажем, для тематических подборок. А что же делать дальше со «смикшированным» новостным коктейлем? Отвечая на этот вопрос, сообщаем, что служба в основном предназначена для тех, у кого есть свои интернет-сайты. Итак, допускаются следующие варианты – размещение кнопочек со ссылками на RSS-миксы на собственном ресурсе и, к примеру, организация почтовой рассылки.

RSSlenta

www.rsslenta.ru

Данный сервис является отличным дополнением к предыдущему. Именно через «Ленту» осуществляется публикация комбинированных RSS-потоков, созданных с помощью *rssmix.ru* на собственном сайте пользователя.

RSS Reader

www.rssreader.ru

Достаточно мощный и при этом бесплатный сервис для поиска, подписки, чтения и анализа RSS-лент рунетовского происхождения. Его функциональные возможности позволяют не только просматривать фиды полностью, но и делать подборки новостей, извлекая их из всей базы индексируемых потоков в соответствии с заданными критериями отбора. Здесь также имеется система анализа динамики всплеска/падения интереса к тем или иным сведениям. Она основана на исследовании частоты появления данной информации в индексируемых блогах и новостных лентах.

Большой каталог RSS-каналов

www.retranslator.ru/directory/rss

Запущенный в 2003 г., этот каталог является составной частью информационного портала Retranslator. В настоящий момент в нем содержатся ссылки на 1068 RSS-потоков.

Русскоязычные сообщества ЖЖ, посвященные RSS

community.livejournal.com/ru_rss
community.livejournal.com/ru_feeds/

Желаете узнать что-нибудь новенькое об использовании RSS, проследить за горячими дискуссиями специалистов, а может быть, и самому вставить свои пять копеек? Значит, пришло время добавить в собственную ЖЖ-френдленту соответствующие русскоязычные сообщества.

RSS Compendium

allrss.com

Прекрасный каталог ссылок на массу ресурсов, имеющих отношение к обсуждаемой теме. В 16 категориях его классификатора, как говорится, найдется все – и читалки RSS-потоков, и ПО для их создания, и специализированные блоги, и материалы по истории формата. Дальнейшее перечисление смысла не имеет, лучше зайти самому и покопаться в богатых закромах сайта.



Подкастинг – это модно!

Александр Птица

Составители New Oxford American Dictionary признали, что «словом 2005 года» является «подкаст» (учтите, что выбор производился не только из технических терминов). Его решено включить в новую онлайновую версию данного словаря, которая будет запущена в 2006 г. Естественно, мы не могли пройти мимо столь модной темы.

Что такое подкастинг?

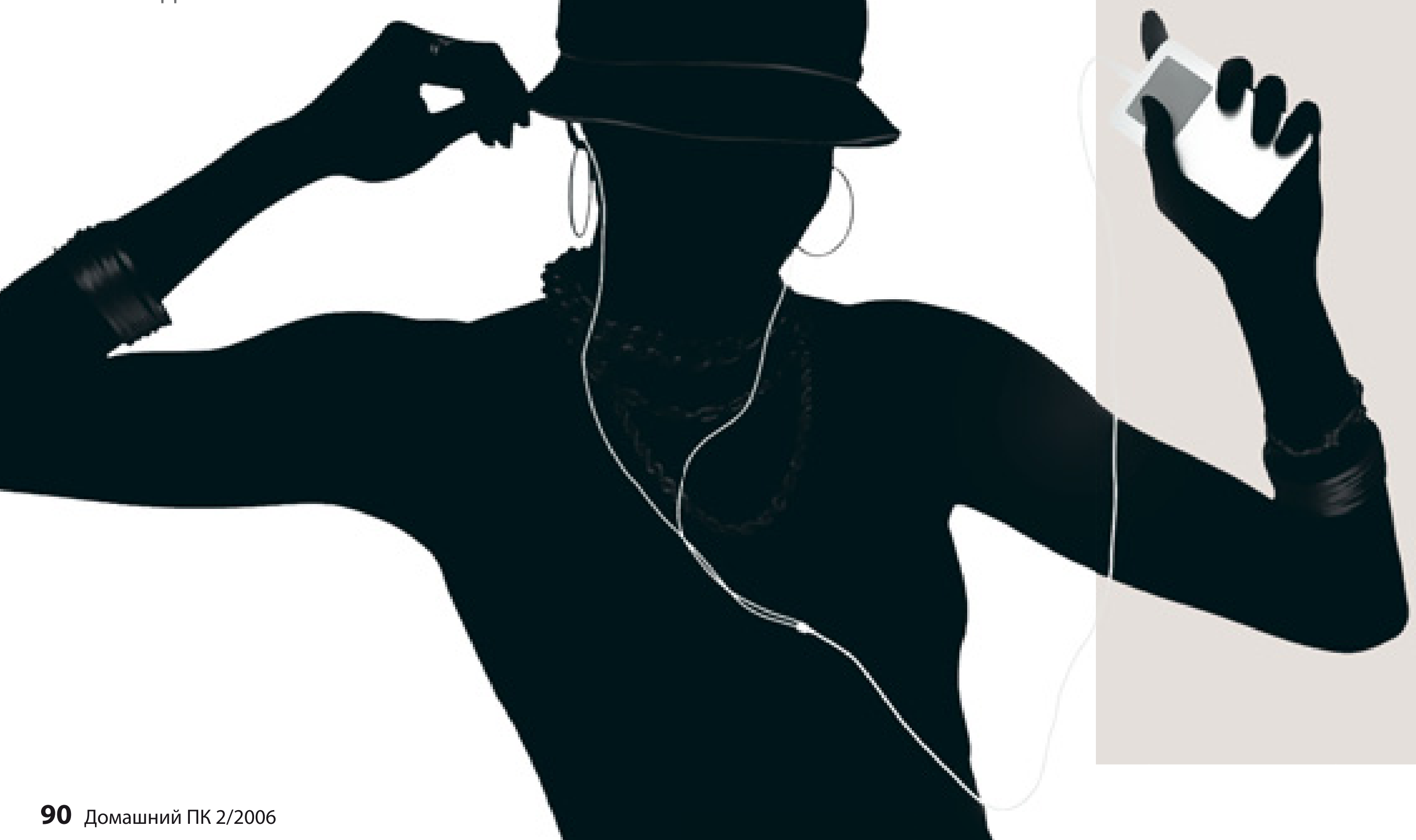
Во-первых, давайте разберемся в этимологии этого слова. Первыми тремя буквами оно обязано семейству популярных медиапроигрывателей iPod от Apple (хотя, как сами понимаете, аудитория слушателей подкастов не ограничивается только лишь владельцами таких плееров), а вторая часть слова – это кусочек от broadcasting, что означает «трансляция». Авторство термина приписывают Адаму Керри, работавшему в 2004 г. виджеем телеканала MTV. Именно он бросил первый камешек, впоследствии породивший лавину, написав скрипт, автоматически загружающий аудиофайлы, ссылки на которые прописаны в RSS. Посему наряду с Керри одним из отцов подкастинга по праву считают разработчика RSS 2.0 Дэйва Винера.

Подкастинг появился во Всемирной Сети около двух лет назад. Его популярность стремительно растет, и, по оценкам аналитиков, к 2010 году подкасты будут загружать 56 млн человек (840 тыс. в 2004 г.).



Полезные ссылки

ipodder.org
audio.weblogs.com
hardpodcafe.com
itunes.com
www.podcastpickle.com
www.audiofeeds.org
sportpodcasts.com
techpodcasts.com



Аудиторию составят 75% владельцев цифровых аудиоплееров (15% в 2004 г.).

В принципе, создание своего собственного подкаста доступно любому владельцу компьютера, оснащенного звуковой картой, микрофоном, небольшим набором ПО для записи и подключенного к Интернету. Вероятно, именно в доступности кроется секрет столь быстрого продвижения новой технологии в массы. Кроме всего прочего, подкасты бесплатны, а существующие программы для загрузки на ПК из Сети (например, iPodder или iTunes) делают свое дело фактически без участия хозяев. Подписавшись на определенные серии подкастов, пользователь будет получать их автоматически, а затем, залив свежую трансляцию в любимый MP3-плеер, может сосредоточиться на прослушивании, не замечая давки в переполненной маршрутке или вагоне метро. Кстати, в одной из последних версий прошивки портативных консолей PlayStation Portable (2.60) появилась поддержка подкастов, а это, согласитесь, говорит о многом.

Если обратиться к всезнающему коллективному разуму «Википедии» (хотя и в ней иногда встречаются досадные проколы), то получим такое определение: «Подкастинг – это вещание на портативные MP3-плееры (например, на iPod) посредством Web-каналов со ссылками на MP3-файлы». Технологической базой подкастинга является формат RSS (см. материал в данном номере), включающий в себя элементы, которые описывают определенные медиаобъекты (преимущественно MP3-файлы, но встречаются и видеоподкасты). Упомянутые элементы имеют несколько обязательных атрибутов – ссылку на аудиофайл, размер объекта и его тип.

По сути, подкастинг можно сравнить с блогом, но в данном случае контент, получаемый пользователем, не текстовый, а звуковой или видео.

Что же чаще всего предлагается слушателем подкастов (сами понимаете, содержимое передач бывает в принципе каким угодно)? Если исследовать тематические каталоги, то можно обнаружить и музыкальные шоу, и аудиокниги, и звуковые путеводители, и обучающие передачи, и религиозные проповеди, и персональные аудиоблоги.

Российский подкастинг

www.russianpodcasting.ru

Первый российский портал, посвященный подкастингу, открылся весной 2005 г. Его организовал человек, который четверть века посвятил радио. Василий Стрельников (*www.strelnikov.ru*) начал свою аудиокарьеру в 1980 г., когда, будучи 17-летним юношей, получил должность англоговорящего диктора в редакции Всемирной Службы Московского радио. Теперь он переключился на новые способы доставки звуковой информации. Каталог его сайта насчитывает более 2700 подкастов, для удобства разбитых на 20 тематических категорий. Есть на *russianpod-casting.ru* и раздел, базирующийся на технологии Wiki. Его содержимое будет одинаково интересным как для подкастеров, так и для подслушателей (смешное слово получилось).

Белорусский подкастинг-портал

www.podcasting.by

Конечно, по масштабам белорусский сайт уступает гигантскому порталу Стрельникова, однако и здесь есть достойные упоминания вещи, например одна общая RSS-лента на все подкасты, публикуемые на данном ресурсе.

Бизнес-Аудио

www.businessaudio.ru

Весьма специфический, но вместе с тем исключительно интересный сайт. Технология подкастинга использована на нем для того, чтобы доставлять заинтересованным лицам аудиокниги, посвященные бизнес-тематике. Что ж, вечно занятые менеджеры, возможно, и найдут немного свободного времени, чтобы ознакомиться с мудрыми мыслями, тем более что они не изложены на бумаге, а озвучены хорошо поставленным голосом.

Каталоги подкастов

www.podcastalley.com
www.podcast.net
www.digitalpodcast.com
www.podcastvideos.org

Каталог, размещенный на *podcast.net*, по тематическому охвату и количеству подкастов в его базе не уступает своему конкуренту с *podcastingnews.com*. Вообще говоря, практически все сайты с каталогами построены по одному и тому же принципу – везде присутствуют классификатор, система поиска, форумы и прочие традиционные для крупных порталов функциональные особенности. Кстати, когда мы говорим, например, что на *podcastalley.com* зарегистрировано около 13 тыс. подкастов, нельзя забывать, что любой из них может состоять из энного количества «эпизодов», так что отдельных аудиофайлов окажется намного больше (в базе «Подкаст-аллеи» их насчитывается свыше 332 тыс.). На *podcastvideos.org* ищите так называемые водкасты.



Podcasting News

www.podcastingnews.com

Истинный сундук с сокровищами. Новостная лента, размещенная на титульной странице портала, обновляется несколько раз в день (естественно, поток с ее заголовками любой заинтересованный подслушатель может добавить в список RSS-читалки). Тем, кто всерьез вознамерился отправлять свои аудиооткровения в свободное плавание по Всемирной Сети, пригодятся материалы о всяческих аудиоустройствах и приспособлениях, позволяющих достичь высокого качества звука в подкасте. А о каталоге подкастов, имеющемся на *podcadtingnews.com*, я лучше умолчу. Поверьте, он просто колоссален. Новинки размещены в разделе 100 Most Recent.

Podcasting Tools

www.podcasting-tools.com

Название сайта «Инструменты для подкастинга» отлично отражает характер информации, размещенной на нем. Здесь вы не встретите перечней и каталогов подкастов, зато найдете внушительное количество сведений, полезных как для творцов (разделы «Создание», «Отправка» и т. п.), так и для слушателей.

Yahoo! Podcasts

podcasts.yahoo.com

Небезызвестная Yahoo!, стараясь идти в ногу со временем и не отставать от «выскочек-новичков», запустила свой подкаст-сервис, в котором есть как инструментарий поиска, так и возможности закачки собственных творений. Кроме того, предусмотрены онлайновое прослушивание и подписка на интересующие пользователя «аудиосериалы».

Podcasting Tutorial

www.feedforall.com/podcasting-tutorial.htm

Готовый материал для нашего раздела F1. Пошаговая инструкция по подготовке собственного подкаста с помощью программы Feed For All. Простенько и со вкусом.

Без алкоголя

Станислава Тхорик

Итак, череда новогодних праздников позади. Выпиты мегалитры шампанского, вина, водки и других напитков «с градусом». Пришла пора подумать и о безалкогольной продукции. Думаю, найденные мною ссылки окажутся для вас интересными и полезными.

Чай

Чай по четвергам
ezhe.ru/ib/thursday/
История чая
china.kulichki.com/cooking/0103.shtml
Світ чаю
www.svit-chaju.ua

Наверное, самым распространенным (по крайней мере у нас) напитком является чай. Многим известны его полезные свойства: он освежает, утоляет жажду, снимает усталость, бодрит и, главное, содержит витамины. Мы привыкли видеть на прилавках магазинов чай черный и зеленый, но знаете ли вы, что существует еще и белый? Если вас интересует, что это такое и с чем его едят, отправляйтесь по адресу *www.ezhe.ru/ib/thursday.* Кстати, здесь же можно найти и много другой весьма познавательной информации об ароматном напитке. Статьи написаны в научно-шутливой форме, так что читать будет интересно и весело.

Web-страничка *china.kulichki.com/cooking/0103.shtml* повествует об истории чая, о его свойствах, правильном заваривании, а также о применении в необычных целях.

Чайные напитки

Каркадэ
www.logovo.ru/info/docs/karkade.html
Мате
www.mate.ru
Чайный напиток Клеопатры
www.food-world.ru/products/drink/272
Чайные напитки
gazeta.harbor.ru/dd/article.php?id=2119

Немалое количество поклонников есть не только у настоящего чая, но и у «псевдочая», так называемого чайного напитка. Заваривают его из фруктов, ягод, листьев и цветов различных растений. Такие смеси сильно отличаются по своим вкусовым характеристикам и полезным свойствам. Так, мате очень горький, а ройбос, наоборот, – сладкий. Если хотите приготовить напиток с максимальной пользой для здоровья, следует разобраться, какие компоненты (травки, цветочки и плоды) лучше всего подойдут именно вашему организму, а затем смело приступать к потреблению. Исчерпывающие данные на этот счет хранятся на страничке *gazeta.harbor.ru/dd/article.php?id=2119.*

Нынче весьма популярными стали такие экзотические напитки, как каркадэ и мате. И неудивительно. К примеру, каркадэ (из лепестков суданской розы) обладает приятным вкусом и массой полезных свойств. А выпив этот бодрящий напиток, можно найти применение и оставшейся заварке. Каким образом, почитайте на *www.food-world.ru/products/drink/272.*



Кофе

Coffee Time
www.coffeetime.kiev.ua
CoffeeClub
www.coffeeclub.ru
Cafeonline
cafeonline.com.ru
Кофе & чай





www.restoran.ru/index.phtml?t=1&pid=8985
Капучино
www.cappuccino.ru

Значительная часть населения нашей планеты начинает день с чашечки кофе. Утром он помогает проснуться и зарядиться энергией, в разгар рабочего дня – собраться с мыслями, а вечером его аромат настраивает на романтический лад.

Кофе, как и чай, не просто напиток – это традиции и своеобразная культура, приобщиться к которой поможет электронный клуб CoffeeClub (*www.coffeeclub.ru*). Думаю, ресурс будет одинаково интересен как истинным кофеманам, так и начинающим. Он поведает занимательную историю происхождения кофе, поможет разобраться в сортах. В специальном разделе сайта вы найдете множество рецептов не только самого напитка, но и различных кулинарных изделий с добавлением этого продукта (кремы, желе и т. д.).

Лично меня заинтересовал отечественный портал Coffee Time (*coffeetime.kiev.ua*), так как здесь я обнаружила всю интересующую меня информацию о кофейнях Киева: их местонахождение (с картами), описания залов с прилагающимися фотографиями, ассортимент и цены. В общем, твердо решила сразу после написания данной статьи лично познакомиться со всеми доселе неведомыми мне кафешками.

Но вернемся к нашему сайту. Еще одна рубрика, которая отличает его от других, – терминология. Правда, она касается в основном вкусовых характеристик и к тому же показалась мне неполной. Зато интересных рецептов более чем достаточно. Своими впечатлениями от приготовленных кулинарных шедевров предлагается поделиться на форуме. Здесь также можно познакомиться с завсегдатаями кофейных заведений и примкнуть к их компании. Все-таки пить кофе вместе с друзьями веселее.

Какао

Какао-шоколадные коктейли
peteris.narod.ru/dr4_3_4.htm

Какао и шоколад – продукты переработки плодов тропического дерева какао. Еще древние ацтеки готовили из них своеобразный острый напиток, который назывался «чокоатль» (горькая вода). Примечательно, что в него добавляли перец и ваниль. В наше время какао и шоколад ассоциируются со сладким вкусом. Несложные, но интересные какао-шоколадные рецепты можно прочитать на *peteris.narod.ru/dr4_3_4.htm*.

Коктейль

Безалкогольные коктейли
pogrebok.h1.ru/recept/bkokt/index.html
Коктейли
mensgames.com.ua/kitchen.php?root=2&item=177
Безалкогольные коктейли
eda-server.ru/cook-book/napitki/bezalco
Что такое коктейль и как он появился
www.cook.denek.net/history/5.html

Зачастую очень хочется удивить друзей или просто порадовать самих себя, приготовив нечто яркое, оригинальное, ни с чем не сравнимое. Самое простое решение – коктейли. Эти смешанные напитки, как правило, содержат не более 5 компонентов. Сочетание некоторых из них на первый взгляд может показаться невообразимым. Так, например, в молочные коктейли иногда добавляют соль и специи. Варианты поражают своим разнообразием: напиток может быть густым молочным, легким освежающе-фруктовым, овощным, сладким, кисло-сладким, ярким, с пеной взбитых сливок и с оригинальной композицией на кромке бокала. Словом, коктейль получится таким, как вашей душе угодно, стоит лишь подключить фантазию и немного поэкспериментировать. Ну а готовых рецептов в Интернете предостаточно. Например, в специальном разделе Web-ресурса «Все о напитках» (*pogrebok.h1.ru/recept/bkokt/index.html*).

Что касается истории возникновения самого слова «коктейль», существует несколько версий и легенд. Угощая друзей, блесните своей осведомленностью и расскажите одну из них, воспользовавшись информацией, полученной на страничке *www.cook.denek.net/history/5.html.*

Полезные ссылки

Домашний бар
kulinarit.narod.ru/bar.htm

Безалкогольные напитки
cook.woweb.ru/cook/c/118

Напитки
sochi.org.ru/Napitki

Соки, чай, кофе, квас
kulinarniy.front.ru/napitki.htm

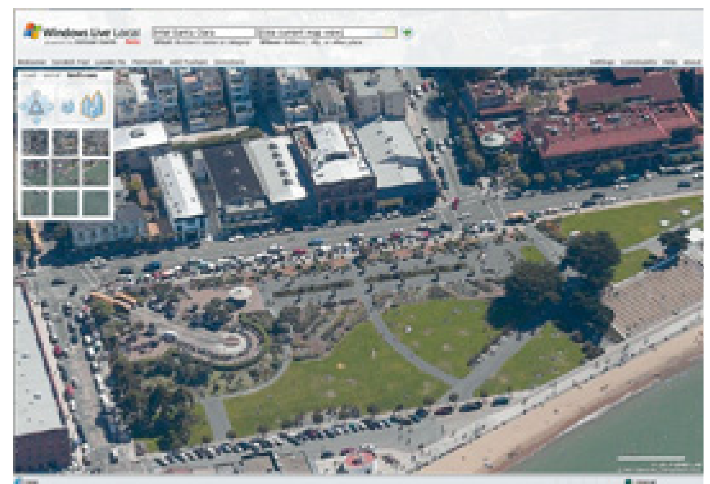
Рецепты и интересная информация
cooking.niv.ru/povar/eda.pl?id=7&ws=/napitki.htm



Windows Live Local Beta

Олег Данилов

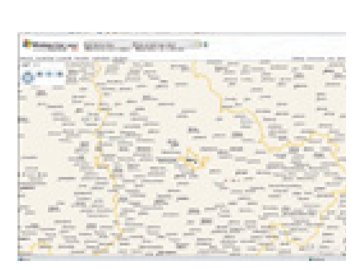
Microsoft первой начала создавать виртуальную модель Земли на основе спутниковых фотографий. Еще в 2000 г. много говорили об амбициозном проекте Virtual Earth. После появления Google Earth ричмондская компания оказалась в положении догоняющей. Virtual Earth морально устарела и не могла похвастаться большим количеством функций. Недавно Microsoft представила бета-версию обновленной «Виртуальной Земли» под названием Windows Live Local (*local.live.com*).

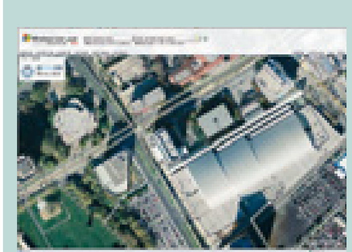

Сан-Франциско с высоты птичьего полета

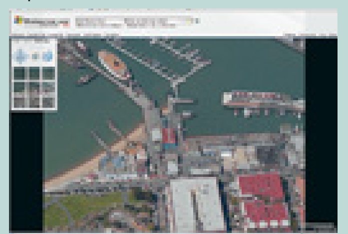
Windows Live Local во многом аналогична похожему сервису от Google – Google Local (*maps.google.com*): трехмерная модель Земли здесь не строится, установка дополнительного программного обеспечения не нужна, карты и космические фотографии демонстрируются в окне браузера. Функциональность этих сайтов близка – и тот и другой предоставляют подробные топографические карты местности (в основном для США) или же спутниковые фото аналогичного разрешения. Более того, снимки зачастую оказываются абсолютно идентичными, что неудивительно: у них общий источник – NASA. Оба сервиса позволяют получить описание кратчайшего пути от одной точки США к другой, и, что интересно, в некоторых случаях это совершенно разные маршруты.

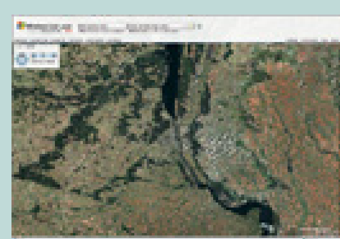
Основное отличие Windows Live Local от конкурента – возможность посмотреть на местность с высоты птичьего полета. Здесь уже применяются не космические, а аэрофотографии. При этом доступен обзор заинтересовавшей вас точки с четырех сторон света, под углом примерно в 45°. Благодаря правильной перспективе такие виды более зрелищны, чем в Google Earth, где хотя и имеется изменение положения камеры, но сами снимки в основном сделаны строго сверху или с небольшим отклонением от вертикали. К сожалению, данная функция доступна пока только для ограниченного количества локаций на территории США. В новую версию Windows Live Local добавлена возможность создавать собственные закладки и обмениваться ими с друзьями.

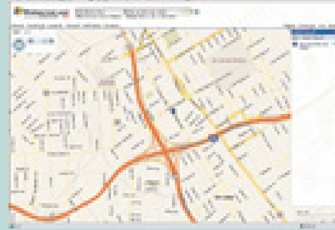
Очередной вариант виртуальной Земли от Microsoft – это, конечно, большой шаг вперед для компании, но до Google Earth ей еще очень и очень далеко.

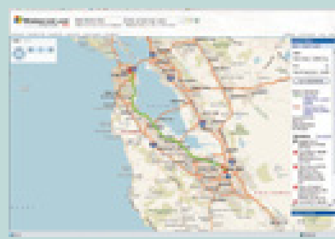

Дорог в Украине нет


Совмещение спутниковых снимков и карты


Направление обзора можно изменить


Над Украиной опустить камеру ниже 15 миль нельзя


В помощь водителю – сложная развязка как на ладони


Режим прокладывания маршрута

Игротека

Наша команда

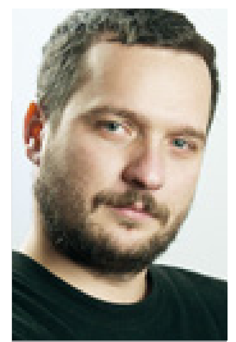


ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

Как и ожидалось, Янош выбрал игрой года шутер на тему Второй мировой войны. И как они ему за последние три года еще не надоели – непонятно. Впрочем, на ПК-то и играть больше не во что, а PlayStation 2 Спарт поменял на велосипед, о чем совершенно не жалеет.

Игра года
Call of Duty 2



ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, микс

Перечитывая номера «Домашнего ПК» за 2005 год, Олег с удивлением заметил, что большинство игр месяца у него – MMORPG, и лишь изредка попадались однопользовательские проекты. Тем не менее нашлась та, которая захватила главреда надолго, именно ее Олег и выбрал игрой года.

Игра года
Silent Hunter III

МАКСИМ КАПИНУС

Приоритетные жанры – симуляторы, стратегии, Counter-Strike: Source

Назвав игрой года Pro Evolution Soccer 5, Максим несколько слукавил. Мы-то знаем, что большую часть времени он проводит в Counter-Strike: Source. Впрочем, во второй половине 2005 г. Максуд был вынужден обходиться дома без Интернета, вот тогда-то PES 5 и занял его долгими зимними вечерами.

Игра года
Pro Evolution Soccer 5

РОМАН ОБЕРЕМКО

Приоритетные жанры – ролевые игры, стратегии

Конец года прошел для Романа под знаком сиквелов – Age of Empires 3, UFO: Aftershock, Sid Meier`s Civilization 4. Продолжение UFO оказалось не совсем той игрой, которую ждал Роман, зато дедушка Сид его не разочаровал, заставив вспомнить эпоху IBM AT 286 и первых частей Civilization.

Игра года
Sid Meier's Civilization IV

АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс

Учитывая, как Алекс надоел редакции «ДПК» рассказами об онлайновом мире супергероев и суперзлодеев, выбор нашего постоянного корреспондента на E3 не был неожиданным. Обладатель пожизненной подписки на все игры NCsoft почти весь год провел в Парагон-Сити и на Воровских островах.

Игра года
City of Heroes/City of Villains



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

Сергей долго колебался между Gran Turismo 4 (для PlayStation 2) и F.E.A.R. (для PC) и в конце концов решил выбрать ту, в которую играл больше времени. И здесь с трехкратным перевесом победил консольный автосим (за ним Svetl провел без малого два месяца).

Игра года
Gran Turismo 4 (Sony PlayStation 2)

Наши правила

1. **Мы оцениваем только законченные игры**
   Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.
2. **Мы всегда говорим то, что думаем**
   Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.
3. **Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей**
   Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.
4. **Мы оцениваем только интересные игры**
   Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания.
5. **Мы слушаем вас**
   Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forum*. Поспорим, пообщаемся.

Тестовые компьютеры

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях к продукту, мы отмечаем данный факт.
Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 3200+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 1024 MB RAM, видеокартами классов от GeForce 6600 GT до Radeon X800 XT со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия. Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

Наши оценки

★☆☆☆☆
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★☆☆☆
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★☆☆
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★☆
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

Microsoft снова приглашает в полет

В начале января в Лас-Вегасе проходила крупнейшая выставка потребительской электроники CES 2006, которую почтил своим присутствием Билл Гейтс, выступивший с так называемым «ключевым докладом». На сей раз, кроме всего прочего, программный архитектор Microsoft анонсировал очередную игру из суперпопулярной серии авиасимуляторов – Microsoft Flight Simulator X.

Обращаем ваше внимание на то, что MFS X «затачивается» под новую операционную систему Windows Vista и, видимо, станет одной из первых игр, созданных специально для этой ОС. Скорее всего, проект выйдет в продажу в четвертом квартале, аккурат к рождественскому сезону. К по-настоящему интересным моментам разработчики (одна из внутренних студий Microsoft) относят реализацию разнообразных явлений, мешающих пилотам нормально заниматься своими прямыми обязанностями (к примеру, отражение света от стекла и металлизированных поверхностей). Впечатляет и сообщение о количестве реальных аэропортов, «двойники» которых появятся в игре. Их около 24 тысяч.

Лучшие игры 2005 по версии IGN.com

Все популярные игровые сайты обнародовали свои собственные списки лучших и худших продуктов минувшего года. Познакомьтесь с мнением редакции IGN.com в категории «Игры для ПК».

Лучший action – Splinter Cell Chaos Theory
Лучшая адвентюра – Indigo Prophecy
Лучший аддон – Warhammer 40k: DoW – Winter Assault
Лучший FPS – F.E.A.R.
Лучшая MMORPG – Guild Wars
Лучшая гоночная игра – Need for Speed: Most Wanted
Лучшая RPG – Guild Wars
Лучший симулятор – Silent Hunter III
Лучшая спортивная игра – NBA Live 06
Лучшая стратегия – Civilization IV
Лучшая графика – F.E.A.R.
Лучшее художественное оформление – Brothers in Arms: Road to Hill 30
Лучшая оригинальная музыка – Fable: The Lost Chapters
Лучший лицензированный саундтрек – Grand Theft Auto: San Andreas
Лучшее использование звука – Call of Duty 2
Лучший сюжет – Grand Theft Auto: San Andreas
Лучшая мультиплеерная игра – Civilization IV
Самый инновационный дизайн – The Movies
Лучшая игра, в которую никто не играл – Gary Grigsby's World at War
Самый большой сюрприз – Star Wars Galaxies: Starter Kit
Лучший разработчик – Irrational Games

GFI потеряла Disciples 3



Некоторое время назад сообщение о том, что канадская Strategy First подписала контракты на создание продолжений популярных сериалов Jagged Alliance и Disciples 3 с российскими компаниями, вызвало массу разнообразных эмоций у игроков и журналистов.

Достаточно долго о судьбе третьих Disciples, над которыми корпели сотрудники «МиСТ ленд-ЮГ», являющейся сейчас собственностью Game Factory Interactive, ничего не было слышно.

Наконец это название прозвучало в новостях в самом начале января. Увы, чего-либо приятного о GFI мы не узнали. Канадцы досрочно прекратили действие контракта, касающегося Disciples 3, с данной российской компанией. О причинах такого шага сведений нет.

Ходят слухи, что игра передана другой команде разработчиков из России. Ну что ж, подождем.

На внедорожниках по России

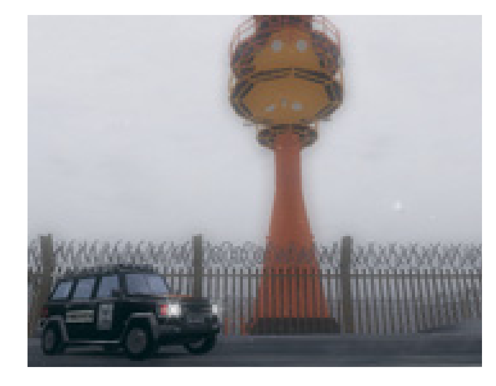


Знаете ли вы, что такое «Экспедиция-Трофи»? Заглянув на официальный сайт этого масштабного автомероприятия (*www. expedition-trophy.ru*), мы узнали, что оно представляет собой международную гонку на внедорожниках от Мурманска до Владивостока (протяженность маршрута – 15 тыс. км). Победителю реального соревнования обещано 10 кг золота.

О том, что ожидает участников виртуального пробега, которые рискнут отправиться в нелегкое путешествие через всю Россию, недавно сообщила фирма «1С», запланировавшая на февраль 2006 г. выпуск игры «Экспедиция-Трофи».

Разработку ведет киевская компания Symphony Games. Игра делается на базе графического движка достаточно известной Xpand Rally. Асы виртуальных гонок получат в свое распоряжение десять видов внедорожников. Безусловно, не обойдется без тюнинг-модификаций. Настройке поддаются около десятка разнообразных технических параметров. И действительно, в столь длительном путешествии запросто можно столкнуться с такими неприятными природными явлениями, как гололед, дождь, снегопад.

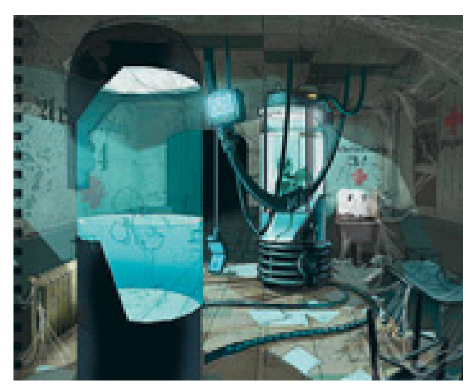
Разработчики и издатели обещают массу бонусов в виде эксклюзивных видеороликов и фотографий, сделанных в процессе проведения реальных гонок.



Страсти вокруг наследия System Shock

В первые дни нового 2006 года появилось несколько сообщений, в которых так или иначе упоминалась культовая серия System Shock. Читатели со стажем, вероятно, помнят, что в январе 2000 г. в наших «Игровых Оскарах» System Shock 2 стала победительницей в категории «Игра года». В ее разработке принимали участие студии Looking Glass (уже почившая в бозе) и Irrational Games, до сих пор выпускающая весьма достойные игрушки (вспомним хотя бы Freedom Force, SWAT 4, Tribes: Vengeance).

В конце прошлого года во Всемирной Сети стали распространяться слухи о новом проекте, которому суждено стать если не прямым, то идейным продолжателем дела System Shock. Поскольку права на эту торговую марку принадлежат могучей Electronic Arts, название чуть-чуть изменилось, но вместе с тем оно напоминает о старом – BioShock. Издательские хлопоты взяла на себя компания Take-Two, вместе с правами на BioShock прикупившая всю студию Irrational Games, занимающуюся разработкой игры.



Засуетилась и Electronic Arts. В срочном порядке она обновила в американском патентном бюро свой копирайт на System Shock 3, правда, о подготовке проекта с таким названием сведений пока нет.

Весь Star Trek в одном флаконе

Давненько мы уже ничего не слышали об играх, основанных на легендарном телесериале Star Trek. Похоже, что в ближайшее время ситуация изменится и начнется активный PR нового проекта. Его разрабатывает студия Mad Doc Software, имеющая опыт общения с этой вселенной (Star Trek: Armada II). Кроме нее, в создании игры принимают участие правообладатель торговой марки могучий медиаконцерн Viacom и компания Bethesda, взявшая на себя роль издателя.

Star Trek: Legacy предназначена для любителей стратегий реального времени. Судя по информации, почерпнутой из пресс-релиза с анонсом игры, она будет весьма масштабной. В сюжете используются мотивы ВСЕХ телесериалов, имеющих в своем названии ключевые слова (понятно, какие) – оригинальный Star Trek, Star Trek: The Next Generation и Star Trek: Enterprise. Любимые враги в лице боргов, клингонов и ромуланов, безусловно, будут присутствовать.

Разработчики информируют, что движок позволяет очень реалистично отображать повреждения, наносимые космическим кораблям, а продюсеры из Viacom утверждают, что графика просто потрясет игроков.

Не будем принимать на веру, а постараемся убедиться в этом сами, ведь дата релиза не так уж и далека – сентябрь 2006 г.

Бестселлеры января

Великобритания

1. **Football Manager 2006** SEGA
2. **The Sims 2** EA Games
3. **Age of Empires III** Microsoft
4. **The Movies** Activision
5. **Call of Duty 2** Activision
6. **The Sims 2: Nightlife** EA Game
7. **Civilization IV** Take-Two
8. **Quake IV** Activision
9. **Black & White 2** EA Game
10. **World of WarCraft** Vivendi Universal Games

США

1. **Age of Empires III** Microsoft
2. **Call of Duty 2** Activision
3. **World of WarCraft** Vivendi Universal Games
4. **Civilization IV** 2K Games
5. **The Sims 2: Nightlife** EA Game
6. **The Sims 2** EA Games
7. **RollerCoaster Tycoon 3** Atari
8. **Star Wars: Battlefront 2** LucasArts
9. **The Sims 2 Holiday Edition** EA Games
10. **Battlefield 2: Special Forces** EA Games

Россия. Магазины сети «Союз» (jewel)

1. **Call of Duty (DVD-версия)** «1С»
2. **«Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф»** «Новый Диск»
3. **«Магия крови»** «1С»
4. **«Корсары III» (DVD-версия)** «1С»
5. **«Корсары III»** «1С»
6. **The Suffering: Ties that Bind** «Новый Диск»
7. **Crazy Frog Racer** «Новый Диск»
8. **«Мадагаскар»** «1С»
9. **Ex Machina** «Бука»
10. **Peter Jackson's King Kong** «Бука»

Магазины сети «Союз» (DVD-box)

1. **The Sims 2 (DVD-версия)** SoftClub
2. **Need For Speed Most Wanted (DVD-версия)** SoftClub
3. **Harry Potter and The Goblet of Fire (DVD-версия)** SoftClub
4. **Battlefield 2: Special Forces (DVD-версия)** SoftClub
5. **«Act of War: Шок и трепет» (DVD-версия)** «Руссобит-М»
6. **F.E.A.R (Director's Cut) (DVD-версия)** SoftClub
7. **Battlefield 2 (DVD-версия)** SoftClub
8. **FIFA 06** SoftClub
9. **WarCraft III: Reign of Chaos** SoftClub
10. **World of WarCraft** SoftClub



Игровые Оскары 2005

Прямой репортаж с церемонии вручения (римейк)

Дамы и господа, мы ведем прямую трансляцию из актового зала Академии игровых искусств. Сегодня, после пятилетнего перерыва, здесь собрались самые взбитые сливки индустрии. Мы видели тут Серьезного Сэма, как всегда в гордом одиночестве, Макса Пэйна с убийственной Моной Сакс (она, похоже, таки выжила) под ручку, обаяшку Гордона Фримена с Эликс, Дюка Нюкема и Лару Крофт (кстати, они уже давно расстались, и поговаривают, что наша красавица Лариса готовится стать матерью). В зале, как вы видите, очень много людей в военной форме времен Второй мировой; самое смешное, что прямо за спиной Василия И. Козлова сидит группа офицеров немецкого спецназа, а знаменитый снайпер их даже не замечает – загордился, не иначе. А вот, только посмотрите, невозмутимый 007 беседует с коллегами: Сэмом Фишером, агентом Дентоном и Сорок Седьмым. А рядом с ними... вы не поверите – обворожительная Кейт Арчер. Похоже, что-то затевается. В этот раз церемония не такая формальная, как пять лет назад, и на галерке я вижу шумную компанию представителей восточных стран – Скуола, Мину, Жана Рено. Боюсь, скандала не избежать. Но за кулисами что-то происходит. Похоже, шоу начинается...

Софиты выхватывают из полумрака тяжелый занавес. Слышны приглушенные проклятья и возня. Вдруг оживают мощные колонки, и все собравшиеся буквально замирают от удивления. Резкий командирский голос недовольно произносит:

– Выступать перед этими хлюпиками? Перед этими салагами, DOS в глаза не видевшими, OpenGL не нюхавшими? Да что они вообще понимают в играх. Плесень гламурная! Только если мы договоримся по интересующему меня вопросу...

Ответа не слышно, но после паузы говоривший продолжает намного более покладистым тоном:

– То есть вы обещаете? По рукам? Ладно, я сделаю это. Покажу этим слизнякам, где строги зимуют!

Еще через полминуты занавес расходится, открывая взорам собравшихся классический, но порядком перестроенный и подкрашенный уровень q3dm17, в центре которого, ухмыляясь, стоит Сарж в красной помятой броне, с любимым ракетометом в правой руке и неизменной сигарой в зубах. Зал потрясенно вздыхает.

Сержант оглядывает декорации, в которых чувствуются явный переизбыток bump-mapping, glow и душераздирающий HDR. Сарж цокает языком и цедит сквозь зубы: «Гламура – много, толку – мало».

– Ну что, дамы и господа, не ожидали меня увидеть?! – он оглядывает ошарашенный зал. – Того, кто скажет «баян», пристрелю! Ну а если кто-то недоволен выбором Академии, может (читает по бумажке) «убить себя оп стену». О! Мы начинаем ка-вэ... сорри, церемонию награждения.

Обворожительная высокополигональная девушка в чем мать родила передает Саржу конверт, тот, не глядя на красотку, достает бумажку.



Лучшая локализация

Peter Jackson's King Kong

Где-то вдалеке раздается громогласный, душераздирающий рев, барабанный бой, и через секунду, пробивая перекрытия, на сцену опускается огромная волосатая рука.

– Рука Москвы! – вскакивает со своего места Джеймс Бонд, разбрасывая в стороны разнообразные, но одинаково бесполезные гаджеты. Кейт Арчер с трудом усаживает его обратно.

Сарж неодобрительно рассматривает руку, способную вмиг раздавить его.

– Вам чего, гражданин? – говорит он прямо в ладонь.

В ответ раздается еще один безумный вопль, и рука начинает шарить по сцене, сметая все на своем пути. Сарж, перемещаясь длинными стрейфами, как тореро, уклоняется от нее. Когда ему это надоедает, он бросает в сторону зала:

– Да приведите ему кто-нибудь блондинку, не видите, что ли, животному плохо?

На сцену поднимается не очень красивая девушка с ослепительно белыми волосами, небрежно похлопывает по гигантской руке, и та успокаивается. Дама подходит к микрофону и томным голосом произносит:

– Король Конг благодарит вас за приз и хотел бы забрать меня и статуэтку на свой тропический остров.

Кто-то в зале бросает: «В Бобруйск, животное!» В ответ слышно довольное урчание большого зверя, пальцы огромной руки складываются в символ «о'кей».

– Моя бука... – девушка нежно прижимается к пальцам, способным крушить скалы.

Сарж протягивает статуэтку блондинке, рука сгребает обеих и исчезает в потолке. Слышны тяжелые удаляющие шаги. Бригада рабочих начинает спешно латать крышу и убирать обломки со сцены.

Сержант удовлетворенно хмыкает, разглядывая разрушения, и довольно говорит:

– Ну и где теперь ваш гламур?

Ведущий принимает из рук ассистентки новый конверт и объявляет очередную номинацию.

Лучшая отечественная игра

«Казаки 2: Наполеоновские войны»

На сцену, чуть пошатываясь, поднимается хлопец с оселедцем, в казацких шароварах и вышиванке. За руку он тащит упирающегося коротышку с очень недовольным лицом, в сюртуке и характерной шляпе с перьями.

– Да йдэмо вжэ, Боня, чого цэ ты, – громко шепчет хлопец.

Сарж ошарашенно смотрит на парубка, чешет затылок ракетометом и произносит:

– Ты кто?

– Дежа-вю в пальто, – отвечает тот.

Хлопец кланяется залу, потом ведущему, долго ищет икону, не найдя, широко крестится на софит и подходит к микрофону.

– Шановна громада, – начинает он, – щиро дякуемо за ваш выбир. Боня кажэ, шо його императорська вэлычнисть дужэ соромыться и мы повынни видмовытыся вид нагороды. Але громада мэни наказала без статуи нэ повэртатыся, та й гроши мы вже нэмали сплатылы. Тому даруйте – Оскара мы визьмэмо.

На слове «гроши» Сарж машет на казачка руками, зло шепча: «Что ты мелешь, дубина!» – и тщетно пытается спрятать за спину огромный холщовый мешок с надписью «1 миллион убитых енотов».

Хлопец поправляет оселедец, засовывает статуэтку в карман шаровар и собирается уходить со сцены. Сарж ошарашенно спрашивает:

– А водка?

Казак грустно пожимает плечами:

– Выбачайте, йихалы мы здалэка, на двори холодрыга. Скинчылася горилка...

Он на секунду задумывается, смотрит на коротышку и добавляет:

– Алэ е Наполеон...

И уходит со сцены. Ведущий досадливо крякает и принимает очередной конверт от девушки, которая упорно строит ему глазки и все остальное.

Лучшая женская роль

Принцесса Элиш (Sudeki)

Сарж открывает конверт, читает имя и задумчиво смотрит в потолок. Наконец, ни к кому конкретно не обращаясь, говорит:

– Лара в декрете, Кейт в отставке, Рейн лечится от гемоглобиновой зависимости, Мона вообще Сакс, а Джейд совсем ушла за грань... Да, а ведь были же женщины в наших селеньях...

Сержант молчит, потом громогласно произносит:

– На сцену приглашается Ее Императорское Высочество принцесса Элиш Элумийская.

К микрофону подходит эффектная широкобедрая девушка. Самой выдающейся частью ее тела является, конечно же, грудь, за которой еле видно округлое глупое личико, широко распахнутые глаза и волосы классического голубого цвета. С галерки, где сидят пред-



ставители консольных народов, слышатся выкрики: «В топку!», «Отстой!», «Жалкая подделка!» и «В Бобруйск!» Под свист и улюлюканье Элиш доходит до микрофона, неуверенно принимает из рук Саржа статуэтку и тут же роняет ее на пол. Принцесса наклоняется, и платье на ней рвется от подола до декольте. «Вау!» – в один голос ревет зал. Элиш прячется за Саржа, лихорадочно прикрывая самые выдающиеся части тела, и случайно нажимает на спуск ракетомета. Все скрывается во вспышке взрыва.

Когда пыль оседает, перед публикой предстает Сарж, находчиво пытающийся воспользоваться сложившейся ситуацией. Элиш отбивается статуэткой. Секьюрити спешно уводит принцессу за кулисы. Вслед ей летят помидоры и тухлые яйца. Консольная галерка неистово скандирует: «Глюкавая корова!», «Долой!» и «“Магна Карта” – наше все!» Сержант долго пытается успокоить зал.

Когда шум стихает, ассистентка передает ведущему очередной конверт, и тот зачитывает имя победителя в следующей категории.

Лучшая мужская роль

Бард (The Bard's Tale)

На сцену поднимается в дымину пьяный мужичок с потрепанной жизнью наружностью. На нем некогда богатый, но теперь изрядно затертый и грязный камзол, в одной руке он сжимает миниатюрную гитару, в другой – полупустую запыленную бутылку. Подойдя к микрофону, он долго прочищает горло и старается взять на гитаре хоть какой-нибудь аккорд. Слышится возмущенный шепот: «Черт возьми, почему не включают фонограмму?!» Он еще несколько раз пытается что-то сыграть и спеть, но фанеры все нет. В итоге мужичок прикладывается к бутылке и пафосно заявляет:

– Тяжела жизнь барда. Мы, поэты, всегда пере-тере... пре-тере... короче, попадали в сложные ситуации. Плебсу не понять высокого искусства стихосложения и мук творчества. Но, несмотря на гонения, мы всегда были глашатаями правды и любви. Вот я сейчас прочту вам...

Он чешет затылок, неуверенно шамкает и произносит:

– Я помню чудное мгн...

Из зала раздаются дружные радостные вопли:

– Баян!!!

Бард смущается, на его лице видна напряженная работа мысли. Вдруг оно просветляется.

– Февраль. Достать чернил и плакать!..

Кто-то из последнего ряда выкрикивает:

– Баян!

На него шикают, обзывают умником и интелем, взашей выталкивают из зала.

Поэт заканчивает читать, срывает аплодисменты, долго раскланивается, принимает цветы от поклонниц, не забывая щипать их за филейную часть, раздает автографы и т. д. Из зала скандируют: «Аффтар, читай исчо!» Сарж неодобрительно смотрит на триумф барда и задумчиво говорит:



– И все-таки я это уже где-то слышал...

После затянувшейся паузы поэт возвращается к микрофону и продолжает.

– Спасибо за признание. Надеюсь, это дань не только моему таланту, но и тем подвигам, которые я совершал, совершаю и буду совершать. Ведь вы знаете, как трудно нам – Избранным...

На последнем слове зал взрывается. Несколько человек пытаются выбраться на сцену и задушить поэта, в его сторону летят полторы сотни перчаток, мужчины назначают секундантов, женщины подбирают убойную комбинацию ядов. Бард, спрятавшись за Саржа, лопочет: «Что, уж и пошутить нельзя... Я же несерьезно». Офицеры некогда враждовавших армий успокаивают зрителей.

Только с появлением ассистентки ведущего, у которой за время отсутствия увеличился размер груди и глаз, прекращается бардак. Сарж берет следующий конверт.

Лучшая роль второго плана

Рассказчик (The Bard's Tale)

Долгое время ничего не происходит, потом статуэтка вырывается из рук Саржа и парит возле микрофона. Голос, возникающий в головах у всех присутствующих, откашливается и вещает хорошо поставленным баритоном.

– Люби малята, а зараз я розповим казочку хлопчикам та й дивчаткам, щоб булы чемни и слухалыся маму й тата. Колысь дуже давно...

Сарж пытается забрать статуэтку со словами:

– Вы, собственно, кто? И главное, где?

Рассказчик останавливается и, вздохнув, отвечает.

– А я, собственно, нигде. Я всегда нигде. Создатели не удосужились придумать мне внешность. Я – Голос за кадром... А хотите послушать другую историю.

Не успевает Сарж возразить, как голос меняется на знакомый всем левитановский.

– Братья и сестры! В эту тяжелую для Советской страны годину, когда коварные немецко-фашистские захватчики топчут землю нашей Родины...

Офицеры в немецкой форме, которых в зале достаточно много, начинают возмущаться и вскакивать с мест. Речь прерывается.

– Опять не то? А может, так...

Голос меняется на слащавый женский:

– И погода на завтра. В Киеве ожидается потепление. Легкий снег, столбик термометра поднимется до отметки -25 по Цельсию. Ветер умеренный. Зато над всей Испанией безоблачное небо, а в Сантьяго, представьте себе, даже идет дождь.

Голос опять становится мужским.

– Скучные вы какие-то, – недовольно замечает он. – Пойду к Барду, вдруг у него еще выпивка осталась.

После этой фразы статуэтка исчезает. Сарж тихо ругается: «Вокруг одни психи». И принимает новый конверт из рук ассистентки, которая за прошедшее время успела изменить цвет волос и нанести боевую раскраску. Ведущий объявляет следующего лауреата.

Лучший игровой мир

Psychonauts



На сцену, двигаясь исключительно прыжками, влетает паренек в кожаных куртке и штанах, едкозеленом шарфе и с рюкзачком за плечами. На его непропорционально большой голове надет летный шлем, на глазах – очки-консервы. Возле микрофона он делает тройное сальто, приземляется и бодро выкрикивает:

– А вот и Раз!

– А вот и два, – автоматически отвечает Сарж. – Ты кто такой?

– Распутин по прозвищу Раз.

– Шарлатан?

– Нет, психонавт, – отвечает паренек.

– Психо-кто?

– Психонавт. А можно мне влезть в ваши мозги?

Сержант хмыкает.

– Ну попробуй!

Паренек задумчиво смотрит в глаза ведущему, несколько секунд думает и выдает:

– Пожалуй, не стоит.

– Что, испугался? – довольно спрашивает Сарж.

– Нет, – отвечает психонавт. – Мозгов не обнаружил.

Сарж хватается за ракетомет.

– Да я тебя, маленький мерзавец!!!

Но Раз уже раЗтворяется в воздухе. Из зала доносится возмущенный женский крик:

– Вылезай из моих мозгов, мерзкая тварь. Детям до 16 вход воспрещен!

Раз опять материализуется на сцене, забирает из рук опешившего Саржа статуэтку и презрительно замечает:

– Что я там не видел, дура. Подумаешь садо-мазо... И не такое, бывало, смотрели.

После чего, сделав еще несколько сальто на сцене, исчезает за кулисами. Сержант меняет сигару на ассистентку и открывает еще один конверт.

Лучший сценарий (сюжет)

«Мор. Утопия»

На сцену, стараясь не приближаться друг к другу, поднимается странная тройка. Крупный бородатый мужчина в полувоенной одежде, типичный студент-патологоанатом, почему-то с шаманским бубном в руках, и достаточно вульгарная девица в короткой юбке, вязаной шапочке и армейских ботинках.

Военный первым подходит к микрофону.

– Я вам сейчас все объясню. Добро, оно, знаете ли, должно быть сильным и жестким. Чтобы творить справедливость, надо долго тренироваться на кошечках и слабаках. Только так мы сможем построить полный Рай на Земле. Хлюпикам и нытикам нет места в царстве Добра.

Девушка вырывает микрофон из рук бородача.

– Все он врет. Мясник, убийца! Добро – это любовь и только любовь! Свободная любовь и никаких денег! И пусть никто не уйдет обиженным. Если кто-то хочет записаться на сеанс добра, приходите ко мне после церемонии. Я настоящая мессия Добра, а не Самозванка. Я...

Ее достаточно деликатно оттесняет в сторону студент.

– Извините, дамы и господа, – начинает он. – Мои коллеги – темные, малограмотные люди. О каком добре можно говорить сейчас, когда мы просто не понимаем, что есть добро, а что зло, и чем они отличаются. Необходимо провести серию строго научных экспериментов, сделать аутопсию, определить массу и состав внутренних органов. Вот тогда я, и только я, смогу точно сказать, был ли пациент при жизни добр или зол. Это же элементарно!

Все трое начинают несколько неинтеллигентно ругаться, но используют при этом очень вычурные фразы, щеголяя знанием редких идиом и сложных понятий. Сарж некоторое время с интересом наблюдает за ними, потом впихивает девушке статуэтку и вежливо выпроваживает со сцены.

Ассистентка, вся в белом, приносит новый конверт.

Лучшее музыкальное сопровождение

The Bard's Tale

Не успевает сержант дочитать имя лауреата, как на сцене материализуются четыре гоблина, которые начинают весело танцевать и очень мелодично петь на мотивчик «Happy Birthday to You» популярный шлягер с хорошо запоминающимся припевом: «It's Bad Luck to be You». Открывается второй занавес, за ним обнаруживаются Большой симфонический оркестр Гостелерадио и хор Советской Армии в парадной форме королевских паладинов.

Зал взрывается аплодисментами и начинает подпевать. Сарж одобрительно похлопывает ракетометом по ладони. На сцену пытается выползти еще более пьяный Бард, но его гонят взашей.

Гоблины заканчивают песню, раскланиваются, принимают цветы и поцелуи. Самый зеленый из них подходит к микрофону и кричит фальцетом:

– Вы клевые зрители, мы любим вас! – он делает паузу. – А теперь мегашлягер «Beer, Beer, Beer!»

Зал ревет в такт «Beer!!!» Случайно оказавшийся на церемонии вручения Лучано Паваротти делает себе харакири. С консольной галерки слышны редкие возгласы «Отстой!» и «В газенваген!», но они тонут в море людского ликования. Сержант на сцене пританцовывает. Закончив песню, все тот же самый зеленый гоблин выкрикивает в микрофон:

– Смерть шансону! Фанерщики не пройдут!

Случайно попавший на тусовку лицензированный Дима Билан прячется под сиденье, но его находят и там. Хор Советской Армии начинает напевать «To Be a Chosen One». Гоблинам приносят электрогитары, на сцене откуда-то появляется барабанная установка. Многие в зале поднимают зажженные зажигалки. Церемония награждения окончательно превращается в рок-концерт. Одинокого безумца с плакатом «Most Wanted все равно круче!» моментально сминает толпа.

Через полчаса, когда концерт заканчивается, разгоряченные зрители рассаживаются по местам, а усталые, но довольные гоблины уходят за кулисы, унося статуэтку. Сарж успокаивает толпу и вскрывает очередной конверт.

Лучшее звуковое оформление

Call of Duty 2

На сцену поднимается Василий И. Козлов в шинели, ушанке и с ППШ в руках. Видно, что он отчаянно мерзнет.

– Извините, товарищи, все после Сталинграда никак не отойду, – произносит он, неодобрительно глядя на раздетую ассистентку ведущего. – Холодно там было.

– Вы думаете, нам в окопах было до Dolby Surround? – продолжает солдат. – Когда фашистская сволочь, – он с ненавистью смотрит на группу немецких офицеров в зале, – нахрапом лезла на наши позиции! Когда от канонады и криков СМЕРШ'евцев лопались барабанные перепонки, мы, по-вашему, думали о DTS? Как бы не так! Мы хотели тишины, покоя, но вместо этого слушали только свист пуль и редкое «Мать твою за ногу!» товарищей.

– Пока вы, тыловые крысы, – Василий все больше распаляется, – наслаждались в удобных комнатках своим, так-его-через-коромысло, Hi-Fi и спорили о необходимости покупки системы 7.1, мы, блин,



контуженные на всю голову, мерзли в Подмосковье, а союзники подыхали от жары в африканской пустыне с ушами, полными песка.

– Не знаю, на фиг мне эта статуя, но я ее никому не отдам. Мы ее заслужили потом и кровью. Баста.

Василий забирает из рук опешившего от такого напора Саржа статуэтку и спускается на свое место. Из группки немецких солдат слышится одобрительное «Йа, йа! Натюрлих».

Сержант, подмигнув ассистентке, берет новый конверт.

Лучшая операторская работа (интро и заставки)

Ultimate Spider-Man

Не успевает Сарж дочитать имя победителя до конца, как с крыши зала, скользя по толстым канатам, спускаются два паукообразных существа – иссиня-черное и красно-синее. Приземлившись одновременно, они с двух сторон бросаются к ведущему, быстро упаковывают его в паутину и замирают над статуэткой.

– Я буду убивать тебя, пока не убью, – заявляет тот, что потемней, своему красно-синему противнику.

Спайдермен только ухмыляется и делает недвусмысленный жест рукой.

Пауки сходятся в смертельной схватке, проводя ряд эффектных приемов, контрударов и, как безумные, прыгая по стенам, потолку и декорациям. Мигающее освещение превращает драку в серию застывших стробоскопических кар-



тинок, как в комиксе. Сарж возле микрофона пытается пережечь паутину сигарой, ассистентка, делая вид, что помогает ему, нахально льнет к неспособному сопротивляться квакеру.

Когда через пару минут сержант стряхивает с себя последние липкие нити и девушку, пауки по-прежнему гоняются друг за другом, обмениваясь ударами и ругательствами. Вдруг они на секунду застывают в центре сцены, и сверху тут же опускается огромная стеклянная банка, накрывающая обоих. Они продолжают битву уже внутри. Сарж бросает туда же забытую в пылу сражения статуэтку, и пауков вместе с их стеклянной клеткой уносят со сцены.

Раскрасневшаяся, но довольная ассистентка подает очередной конверт.

Лучшие спецэффекты

F.E.A.R.

Время в зале замерзает, все двигаются как будто под толстым слоем воды. Сарж не успевает оторвать глаза от конверта, как с обеих сторон от него появляются несколько закованных в полную броню спецназовцев с коротко-ствольными автоматами в руках. На груди у них белеет странная аббревиатура – У.Ж.О.С. Движения их необычайно порывисты, торчащие из-под шлемов волевые подбородки обильно украшены бампмаппингом и боевыми шрамами. На оружии и броне четко видны каждая царапина и заусеница. Солдаты чрезвычайно спецэффектны и выглядят на все сто. Один из них легким движением руки запускает нормальное течение времени и подходит к микрофону.

– Граждане, – командирским голосом объявляет он. – Прошу всех лиц, имеющих даже минимальные паранормальные способности, выйти в проход для последующей регистрации и легализации. В случае неподчинения мы открываем огонь.

Автоматчики у него за спиной передергивают затворы. В зале легкая суматоха. Дневной и Ночной Дозоры в полном составе уходят в Сумрак, но через десять секунд появляются обратно. Каждого мага ведет под ручку спецназовец с эмблемой У.Ж.О.С. на груди. Завулон пытается вырваться, угрожая всем Инквизицией, Гесер неестественно спокоен, Городецкий традиционно пьян в стельку, вампиры принимают привычную стойку – руки за спину, ноги на ширине плеч. Трое бойцов пытаются удержать за шкирку рвущегося на сцену и несущего всякую околесицу про Газовый Дозор и великую битву Горсвета с Украиной Сергея Лукьяненко. Всех очень быстро выводят из зала и, судя по звукам, доносящимся снаружи, грузят в машины.

Безымянный боец У.Ж.О.С. забирает у Саржа статуэтку, но не успевает дойти до края сцены, как сержант голосом Мюллера произносит: «А вас, Штрилиц, я попрошу остаться». Он уже успел открыть новый конверт и прочитать имя лауреата.

Лучшая игра жанра action

F.E.A.R.

Из затемненной глубины сцены к микрофону движется черный силуэт. При ближайшем рассмотрении он оказывается некавайной маленькой девочкой со спутанными черными волосами и руками по локоть в крови. Малышка делает спецназовцам козу и писклявым голосом визжит: «Бу-у-у-у-у!» Солдаты, хватаясь за сердце,



оседают на пол. Занавес за спиной девочки внезапно вспыхивает, остатки потолка рушатся, а следы, оставляемые ею на сцене, окутываются дымом. В зале материализуются мерзкие полупрозрачные призраки и начинают водить хороводы.

Девочка всхлипывает, обиженно смотрит на Саржа и разражается рыданиями. Все дамы в зале кидаются утешать ребенка, утирать сопли и прижимать к груди. Через некоторое время, когда дитя успокаивается, Сарж пытается узнать у нее, что случилось.

Все еще всхлипывая, девочка обиженно произносит:

– Уронила в речку мячик... – она секунду думает, – или украл кто-то.

И опять начинает рыдать. Сарж отцепляет от пояса гранату и протягивает ребенку.

– Держи, вместо мячика будет. И вот еще, куклу возьми.

Он отдает малышке статуэтку, и женщины уводят странную девочку в зал. Призраки моментально исчезают, занавес гаснет. Рабочие сцены, успевшие прийти в себя, впадают в прострацию.

Ведущий, приобняв за талию ассистентку, объявляет следующую номинацию.

Лучшая адвентюра

Fahrenheit

К микрофону подходит странная тройка – высокий афроамериканец с прической афро, симпатичная девушка явно латинской наружности и бледный WASP с бегающими глазками и наручниками на руках. Все очень тепло одеты, но явно зябнут.

– Что ж у вас холодно-то так, – произносит негр. – Чай не Нью-Йорк.

– Киев, дружище, Киев, – отвечает Сарж.

– Холодный у вас какой-то Киев, – замечает девушка, – впрочем, нам тут не каштанами цветущими любоваться.

– Да, – подтверждает негр. – Пока вы тут прохлаждаетесь, простите за каламбур, у вас за сценой маньяк людей убивает.

Он показывает на белого в наручниках. Девушка продолжает.

– Все вы являетесь свидетелями преступления и можете, конечно, хранить молчание, но я бы вам не советовала.

Из зала кто-то замечает:

– Позвольте, но ведь мы ничего не видели.

Девушка хмыкает:

– А вот это, простите, никого не волнует. Видели, не видели – какая разница. Главное, чтобы протокол правильно составлен был, а то... – она смотрит на напарника, – полный кирдык – конец света то есть.

– Да, – подтверждает афроамериканец. – Мы тут уже все что надо написали. Вам осталось только по крестику в углу нарисовать.

В зале раздаются возмущенные крики, в которых можно разобрать слова «произвол», «свобода выбора» и «демократические ценности». Негр достает из-под свитера Colt

Anaconda и спускается в зал собирать подписи. Девушка, предварительно надев перчатки, отбирает у Саржа статуэтку, аккуратно упаковывает ее в полиэтиленовый кулек и, ведя за собой арестованного, удаляется.

Сарж прекращает целоваться с ассистенткой и объявляет следующую номинацию.

Лучшая игра жанра action/adventure

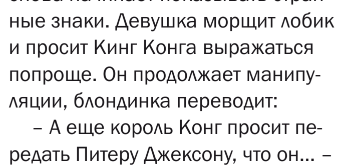
Peter Jackson's King Kong



С горем пополам залатанные перекрытия вновь пролamываются. Сокрушительный рев опрокидывает Саржа на пол и через потолок опять спускается огромная волосатая рука, с которой грациозно спрыгивает давешняя некрасивая блондинка. Одежда на ней эротично порвана, а взгляд девушки несколько затуманен. Рука начинает показывать разнообразные символы, отдаленно напоминающие азбуку глухонемых, по ходу сметая софиты и механизмы сцены.

Девушка напряженно вглядывается в эти знаки и произносит с истомой в голосе:

– Мой бойфренд, пользуясь предоставившимся случаем, хочет передать привет и лучшие пожелания своим друзьям Годзилле, Тиранозавру Рексу, дракону Арокху, всем парням из BattleTech, Халку и Теневому Колоссу Родосскому, – она смущенно улыбается, – и пригласить их на нашу свадьбу, которая состоится через две недели на острове Черепа.



С потолка слышен удовлетворенный рык большой обезьяны. Рука снова начинает показывать странные знаки. Девушка морщит лобик и просит Кинг Конга выражаться попроще. Он продолжает манипуляции, блондинка переводит:

– А еще король Конг просит передать Питеру Джексону, что он... – она смущенно опускает глаза, – грязный гамадрил и все перепутал. И неправильно понял. И вообще пусть лучше иммигрирует в свой дорогой Гондор.

Она опять всматривается в знаки:

– Копаться в чужом белье неприлично и стыдно. А еще на Оскары претендует...

Пальцы Кинг Конга призывно щелкают, блондинка, забрав статуэтку, взбирается на ладонь и, пролепетав что-то вроде: «Нам еще трениро..., к свадьбе готовиться надо», – исчезает в потолке.

Сарж, задумчиво глядя в чистое звездное небо, бормочет: «Любовь зла...», смотрит на ассистентку, добавляет: «Иногда», – и берет из ее рук новый конверт.

Лучшая игра жанра RPG и action/RPG

Ex Machina

Из-за кулис, ломая стену и декорации, выезжает, чуть не раздавив ведущего, огромный БелАЗ. Где-то под потолком открывается дверь и появляется молодой человек в кожаной куртке, летных очках и странной маске на лице.

Сарж, поднимаясь с пола и отряхивая пыль, неодобрительно спрашивает:

– Тоже психонавт-хроник?

Молодой человек некоторое время рассматривает сержанта. Многочисленные турели, навешанные на грузовик, смотрят прямо в грудь отважного квакера. Водитель не выдерживает игры в молчанку и по шаткой лесенке спускается вниз. Подойдя к микрофону, он долго трет явно неудобную маску и только потом начинает говорить.

– Единственное, чего я так и не понял, на кой черт были нужны эти маски? И что же скрывается под ними? Сколько раз ни спрашивал у режиссеров – не отвечают, – он вздыхает. – Увы, по условиям контракта, до выхода продолжения я не могу ее снять, так что прошу меня извинить. Черт, сам намучился – ни выпить толком, ни девушку поцеловать. Вот коллеги из сериала Auto Assault без масок ходят, им, значит, можно, а мне? Я разве не человек? Хотя, кто его знает, что там внутри, под этой штукой...

Водитель забирает из рук Саржа статуэтку и понуро возвращается в машину. Дав на прощание залп из всех стволов, под который совершенно случайно попадает безумный фанат с транспарантом «Diablo Forever», БелАЗ скрывается в проеме. Офигевшие от количества разрушений рабочие сцены притворяются мертвыми. Сержант открывает очередной конверт.



Лучший симулятор

Silent Hunter III

На сцену в идеально отутюженной форме Кригсмарине со споротыми свастиками, демонстрируя истинно армейскую выправку и арийскую сдержанность, поднимается офицер со стеком в руках. Подойдя к микрофону, он делает характерный жест рукой и негромко произносит: «Служу Фатерлянду!» В первом ряду Василий И. Козлов сквозь зубы матерится и проверяет патроны в магазине своей трехлинейки.

Офицер коротко кивает Саржу и обращается к залу:

– Гехертен херен унд либен дамен. Прошу принять глубочайшие извинения в связи с потопленными лично мной ста сорока пятью крупнотоннажными транспортами и десятком боевых кораблей. Я выполнял свой долг солдата и приказы командиров. И тем более нет никакой вины офицеров Кригсмарине в том, что подводный флот уважаемых союзников, – он кивает кому-то в зале, – не смог показать себя достойным противником. Может быть, в следующий раз вам повезет больше.

Офицер кланяется, забирает награду и отходит от ведущего. В этот момент Василий И. Козлов вскакивает и с криком «Фашистская сволочь!!!» разряжает в него всю обойму. Ни одного попадания. Немец разводит руками, мол, что с убогого взять, и занимает свое место.

Сарж восхищенно бормочет: «Непотопляемый гад» – и вызывает еще одного лауреата.

Лучшая спортивная игра

Pro Evolution Soccer 5

Из зала выбегают одиннадцать тщедушных японцев с мячом. Под бодрые крики тренера в форме императорского флота с повязкой камикадзе на лбу и самурайским мечом за поясом они начинают медленно перекатывать мяч друг другу, постепенно увеличивая темп. Сарж скептически смотрит на футболистов, бормоча: «Ну-ну,

шевченки низкорослые». Публика в легком недоумении.

Темп распасовки возрастает, кажется, японцев на сцене уже не одиннадцать, а тридцать, мяч трудно разглядеть. В зале в задних рядах возникает движение – это команда FIFA 2006 всем составом покидает церемонию. Видимо, поняли, что им ничего не светит.

Сарж, как безумный, вертит головой, пытаясь следить за игрой. Японцы летают между декорациями в стиле гонконгских боевиков, парят, отталкиваясь от тросов, скачут по головам зрителей, делают тройные сальто и продолжают при этом перебрасываться мячом. Такое впечатление, что их уже с полтысячи. Тренер хлопает в ладоши, и вся команда опять оказывается на сцене. Похоже, они даже не запыхались.

Тренер подходит к микрофону.

– И ето ми називаем фуутбоол, – произносит он, старательно коверкая слова. – Конг-фу фуутбоол.

Тренер кланяется и принимает из рук сержанта статуэтку. Команда с криками «Банзай!», под скандирование консольной галерки «Молодцы!», «Зачетно!» и «Так им и надо!» покидает сцену.

Сарж вскрывает уже черт-знает-какой-по-счету конверт.

Лучшая игра жанра racing

Need for Speed: Most Wanted

На сцену влетает и с визгом тормозит ослепительно желтый Lamborghini Gallardo, сзади в него на полном ходу врезается зеленый Aston Martin DB9, сверху на обе машины падают несколько полицейских «Корветов» и три джипа SAV. Из «Корветов» выскакивает десяток копов, они выламывают двери Lamborghini и Aston Martin – особо нервные автолюбители в зале падают в обморок. Стражи порядка бодренько вяжут стритрейсеров, одна из которых – миленькая шатенка весьма волнующих форм, те пытаются откупиться, рассовывая по карманам полицейских тугие пачки банкнот. Какое-то время все оживленно торгуются, обсуждая сумму штрафа, в конце концов до чего-то договариваются, и копы, включив мигалки, уезжают.

Lamborghini и Aston Martin чудесным образом оказываются абсолютно целыми. На суперкарах ни одной царапины. Шатенка, уперев руки в боки, наступает на парня, стоящего возле Ламбо.

– Я же тебе говорила, возьми «Карреру», и вообще срезать надо было возле водокачки!

Парень вяло отбивается.

– Милая, неужели тебе жалко денег? Не поверю.

– Конечно, нет. Но не круто. Всего-то два часа от полиции убегали. Как я подругам в глаза смотреть буду? Засмеют!

– Ладно-ладно. Скажешь, что у тебя были критические дни.

– Дурак!

– Дурак – не дурак, зато на Lamborghini, – ухмыляется парень. – Ладно, не кипятись, поехали лучше столбы посбиваем на деньги. Кто больше. Я тебе турбокит к DB9 куплю.

Девушка секунду думает, обреченно машет рукой, ловко забирает у Саржа приз и прыгает в Aston Martin. Авто, сжигая резину, уносятся вдаль.

Сарж понимающе ухмыляется, принимает у ассистентки конверт и объявляет следующего победителя.

Лучшая игра жанра real-time strategy

«Казаки 2: Наполеоновские войны»

На сцену снова поднимается давешний казак, еще более нетрезвый. Теперь не он тащит коротышку в сюртуке, а тот почти несет на себе запорожца и большой мешок, на котором крупными буквами на чистом суржике написано «Еще один миллион тугриков».

Казак, пошатываясь, подходит к микрофону.

– По-пэршэ, хочу подякуваты моему липшому другу Бару за дуже тэплый прыйом. Та й сливае вин гарно. По-другэ, хочу высловыты пошану хлопцям з У.Ж.О.С. за пУсьменника Лукьяненка. Ганьба такым украинцям.

Он надолго замолкает и смотрит на коротышку в шляпе. Тот делает ему разнообразные знаки, пытаясь незаметно передать Саржу мешок с тугриками.

– О! – произносит наконец казак. – Мы тут з хлопцямы помиркувалы й вырiшылы, що «Запорожець» – дуже гарна машина, а той «Порше» тевтонськый нам и на халяву нэ потрибэн. Отож продалы мы його.

Казак грустно смотрит вслед исчезающему за широкой спиной Саржа мешку.

– А якщо хтось не впэвнэный, що мы пэрэмоглы у чесному бою, так хиба ж у цьому роци булы ще якись гарни стратэгии? Га? Так «Эйдж оф Эмпайр» вжэ зовсим нэ той, нэ змоглы амерыканци, як завжди. Та й «Варкрафт» зовсим зипсувався, у ММОГ дарма воны подалыся, не розумию. Так що выбора у вас, шановнэ панство, нэ було. От так.

Казак гордо забирает приз и, сокрушенно шепча себе под нос: «Якый був “Порш”, якый “Порш”», – спускается в зал.

Сарж, возвращаясь из-за кулис, поправляет съехавшую броню и вытирает с лица помаду. Закончив, вскрывает конверт и объявляет очередную номинацию.

Лучшая игра жанра strategy/wargame/management

Sid Meier's Civilization IV

На сцену, прихрамывая, поднимается сам дедушка Сид Мейер. Зал встает и овациями встречает патриарха. Сарж благоговейно пожимает сухую руку отца всех игр и подобострастно улыбается. Дедушка подходит к микрофону, ждет, пока шум стихнет, и тихим, проникновенным голосом говорит:



– Я умею делать Игру.

Зал опять взрывается овациями. Слышны крики: «Аффтар, пиши исчо!», «Зачетно!», «Готично!» и «Гламурно!» Ведущий призывает всех к тишине несколькими выстрелами из ракетомета в воздух. Сид продолжает:

– И с каждым разом я делаю ее все лучше и лучше!

Народ скандирует: «Сид! Сид! Сид!» После паузы Мейер опять берется за микрофон.

– Лет через тридцать, даст бог, я сделаю Игру!

Публика аплодирует, как безумная. Слышны крики «Бис!», «Сид – сила!» и «Это пять!» Дедушка дожидается тишины.

– В этом суть Игры – делать Игру. Дорогу осилит идущий! – заканчивает он.

Мейер принимает статуэтку, машет зрителям рукой и неторопливо спускается к своему почетному месту в первом ряду. Пока Сид не садится, все в зале аплодируют стоя.

– Спасибо, отец родной, – растроганно шепчет Сарж. – Спасибо.

Ассистентка приносит новый конверт.

Лучшая игра жанра mix

«Стальные монстры»

Сверкая рядами орденов, галунами, аксельбантами и эполетами адмиральской формы Его Императорского Величества военно-морского



флота Японии на сцену восходит сухонький лысый старичок с абсолютно диким выражением лица. Он сдержанно кланяется Саржу, залу, рабочим сцены и ассистентке ведущего. Взяв в одну руку статуэтку, в другую самурайский меч, японец подходит к микрофону.

– Да здравствует Император, – с пафосом произносит он.

Василий И. Козлов опять начинает пересчитывать патроны в обойме, бормоча что-то по поводу недобитых самураев.

– Во имя Императора и народа Японии мы показали американцам, как надо сражаться! И если бы не дьявольские бомбы проклятых янки, мы бы выиграли войну. Они повели себя недостойно мужчин и воинов, так пусть проклятье падет на их головы!

Адмирал опять кланяется всем по очереди. Американские офицеры в зале демонстративно отворачиваются, немцы аплодируют. Василий И. Козлов никак не может освободить заклинивший затвор винтовки, в итоге примыкает к ней штык и с криком «Не забывайте, падлы, Сталинград!» бросается на сцену. Сарж успокаивает его ракетометом по голове. Тело уносят санитарки. Сержант посылает воздушный поцелуй помощнице и берет у нее очередной, когда-же-они-уже-закончатся, конверт.

Лучшая многопользовательская игра

World of WarCraft

На сцену с разных сторон выходят сотни людей, орков, эльфов, гномов и других тварей. Впрочем, среди прибывших преобладают стройные сексуальные эльфийки и кавайные гномьи девочки, мужчин маловато. Судя по разрезу глаз, в основном здесь китайцы. Все оживленно переговариваются, то и дело поминая какие-то бафы, экспу, танки, инстансы, контрспелы и прочую нечисть. Понять их решительно невозможно.

Собравшиеся долго пытаются договориться, отстукивая друг другу эсэмэски и макросы. В итоге они выталкивают вперед девочку-гнома с огромным кремневым ружьем за спиной. Та подходит к Саржу, рассматривает статуэтку в его руках и невинным голосом спрашивает:

– За сколько продаешь?

Сарж, не моргнув глазом, заявляет:

– Миллион!

Девочка несколько секунд думает и уточняет:

– Местных?

Сержант тут же находится:

– Нет, американских!

Девочка опять задумывается:

– А сколько это в золотых?

Теперь опешивает Сарж:

– Хм, я курса не знаю.

Девочка еще некоторое время смотрит на статуэтку.

– Дешевле не будет? А то, может, аукцион устроим?

Ведущий молча мотает головой.

– А дьябл ручных, коллекционных нет? – спрашивает гномиха.

– Увы, чего нет, того нет, – сержант разводит руками.

BATTLEGROUNDS

– Ладно, – соглашается девочка. – Тогда я пойду денег подзаработаю.

Толпа начинает рассеиваться. Сарж, смеясь, вручает им статуэтку и просит извинить за глупую шутку. Эльфы и гномы, удивленно шепча: «Прикинь, на шару», удаляются. Сарж берет конверт, читает и задумчиво чешет ракетометом затылок.

Разочарование года

«Корсары III»

– Тут такое дело, – начинает он. – Не знаю уж, придет ли кто за призом, но…

На сцену поднимается разношерстная толпа в одеждах а-ля Карибы XVI век. Лица у всех, а это исключительно неопрятного вида бородатые мужики в рванье, изрядно помяты. Похоже, их в последнее время били, причем довольно часто. Впереди единственная среди «пиратов» рыжая девушка в художественно порванной блузке.

– Корсары? – удивленно спрашивает Сарж.

– Да, – вызывающе отвечает девушка.

– Не стыдно?

– Нисколько, – качает головой Беатрис Шарп.

– Ну нисколечки.

– Больше не будете? – с надеждой в голосе интересуется квакер.

Беатрис мило улыбается ему, забирает приз и говорит, гордо глядя прямо в зал.

– Будем, еще как будем. У нас контракт на сиквел и еще три отдельных морских проекта. Кушать-то всем хочется.

И она вместе с командой удаляется.

– Цинично, – замечает Сарж. – Но честно. Ладно, последняя номинация – пора уже завязывать.

Игра года

F.E.A.R.

Сержант берет в руки конверт, открывает, читает бумажку и меняется в лице. Сделав над собой усилие, успокаивается и подходит к микрофону.

– Игрой 2005 года Академия назвала… Quake 4.

Не успевает он договорить, как с потолка, из-за кулис, прямо из зала на сцену сыплются бойцы У.Ж.О.С. Они быстро оцепляют весь уровень, захватывают точки респауна и площадки для кемперов. Двое, пользуясь паранормальными способностями, обезоруживают Саржа, крепко связывают его и засовывают ему в рот кляп. Уложив квакера на пол лицом вниз, командир спецназовцев поднимает упавшую бумажку, показывает залу и говорит.

– Уважаемый Сарж ошибся. Здесь написано F.E.A.R. Благодарю за внимание, праздник закончился. А теперь осторожненько, не касаясь оружия и не делая резких движений, выйти из зала. Всем спасибо, все свободны.

Квакер выплевывает кляп и придушенно хрипит с пола.

– Но мне же обещали, – и с надеждой смотрит на ассистентку. – Мне клялись!

Девушка, неуловимым жестом сбросив с себя личину, оказывается бородатым бойцом У.Ж.О.С. Сарж бледнеет и начинает отплевываться.

– Обещать – не означает жениться, – замечает командир спецназа и снова обращается к залу. – Все, цирк закрыт, клоуны уехали. До следующего раза.

На многострадальную сцену падает занавес.

Формула игры

«Корсары» + 1001 ошибка = **«Корсары III»**

Кораблекрушение

«Корсары III»

Паспорт 

Жанр морской симулятор
Разработчик «Акелла»
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Web-сайт www.akella.com/k3/

«Акелла»
Одна из крупнейших и старейших (образована в 1995 г.) российских компаний-издателей, имеет собственную студию, разрабатывающую игры исключительно морской тематики для ПК. Сейчас «Акелла» пытается выйти и на консольный рынок.
Игры «Корсары: Проклятье Дальних морей», «Век Парусников 2», «Рыцари морей», «Пираты Карибского моря»
Проекты «Морской охотник», «Капитан Блад», «Головорезы»
Web-сайт www.akella.com

Вердикт 

Во времена корсаров за такое протянули бы под килем! Играть невозможно, даже с патчами!

Графика
Звук
Играбельность


 Детальные модели кораблей; интересные морские битвы

 Колоссальное количество ошибок; мертвый игровой мир; скучные квесты; однообразный геймплей

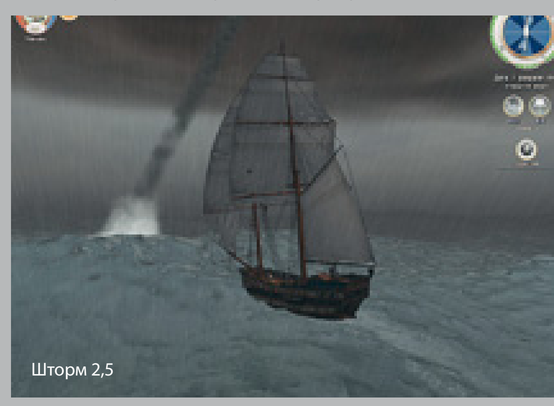
Олег Данилов

История шведского линкора «Васа» поучительна. Наиболее мощный и крупный военный корабль своего времени, «Васа» затонул 10 августа 1628 года в порту Стокгольма, не пройдя и мили. А все из-за того, что король Густав Адольф постоянно вмешивался в строительство и велел усилить огневую мощь и парусность линкора. Что такое остойчивость судна, недалекий правитель не ведал.

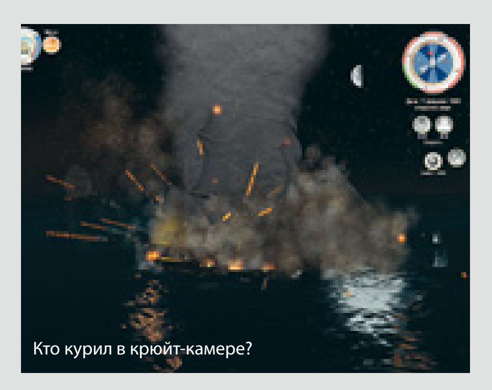
Я мог бы написать обзор «Корсаров» еще в декабре. Но, хорошо зная, что в игры «Акеллы» можно играть только после третьего патча, решил подождать, чтобы не дай бог не оболгать один из самых ожидаемых проектов 2005 г. и потенциальный хит. Но все же я честно начинал карьеру флибустьера в версии 0.99 (позор – отправить в продажу бету!), и после патчей 1.00, 1.01, 1.03. Каждый раз через два-три часа я убеждался в абсолютной неиграбельности «Корсаров». Все заплатки, в том числе последняя на момент написания статьи – 1.1, вышедшая аккурат под Новый год, исправляя огромное количество ошибок, добавляли новые, не менее значительные, изменяли некоторые параметры и т. д. Когда появился четвертый патч, моему терпению пришел конец, и я все-таки засел за «Корсаров» серьезно...

Скажу прямо, удовольствия я не получил. «Корсары» зависали, падали, глючили. Назвать это игрой у меня не поворачивается язык. Получатели квестов менялись местами, оказываясь порой во вражеских колониях, корабли дружественных наций начинали ни с того ни с сего палить в собственного капера, вместо квестов персонажи выдавали строки математических формул или цифр, команда в полном составе топилась в море, трофейное оружие после абордажа не выпадало, несмотря на заоблачный параметр удачи (кстати, в версии 1.03 оно сыплется как из ведра) и т. д., и т. п.

Но ошибки – это еще полбеды. Не сегодня, так через месяц-два самых крупных блох отловят, и игру, дай бог, получится пройти от начала до конца. Но что делать с ужасающе скучным геймплеем? Даже «Пираты Карибского моря» были на порядок интереснее «Корсаров III».



Шторм 2,5


Кто курил в крюйт-камере?

Обещанная свобода оказалась никому не нужной. Да, вы можете воевать за любую нацию или против всех, нанимать офицеров, развивать собственные характеристики и зарабатывать перки, усиливать свой флот, захватывать колонии, топить торговые караваны и выполнять побочные квесты. Но пока доберетесь до первых действительно сюжетных миссий, которых, надо сказать, очень немного, вы наверняка порядком устанете от мертвого мира игры.

Наземная часть «Корсаров» была намеренно уменьшена и урезана. По городам бродят манекены-зомби, с трудом выдавливающие из себя одну-две фразы и выдающие вам абсолютно одинаковые задания. Эти в основном почтово-извозчицкие квесты начинают повторяться уже через полчаса игры. Отвези/привези пассажира, доставь груз, отконвоируй судно, найди рабов. Скучно до зевоты. Не пират – гроза морей, а водитель-дальнобойщик, да и то в хороших симуляторах грузовиков встречаются миссии интереснее.

Спасают морские битвы, они – единственное светлое пятно в «Корсарах III». И ни за что не ставьте галочки напротив пунктов *Ускоренное перемещение кораблей* и *Ускоренная перезарядка пушек*. В этом случае неторопливые парусники превращаются в современные торпедные катера со скорострельными пулеметами вместо пушек. В нормальном же режиме неспешные маневры тяжелых галеонов и смена галсов линкорами завораживают – специфика и темп морского боя эпохи парусников переданы замечательно. Уберите из «Корсаров» сюжетную и наземную часть, оставьте только битвы на море – и будет вам счастье. Правда, общую картину портит абордаж. Несмотря на наличие нескольких типов ударов и даже комбо (в патче 1.1.), драки с участием команды на палубе атакованного корабля на редкость скучны и однообразны, ну а дуэли с капитанами сводятся к тупой стойке в блоке и нескольким выпадам.

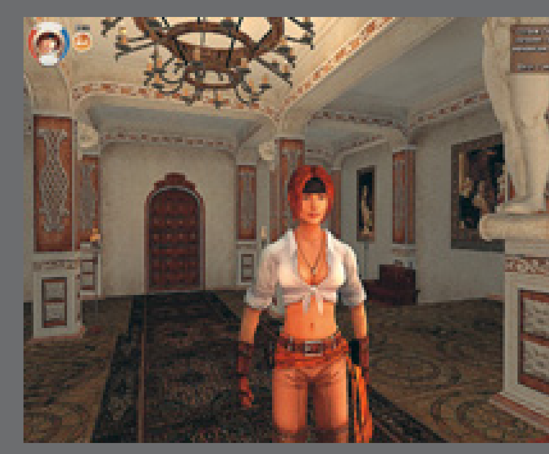
Графика, выдаваемая стареньким STORM 2.5, уже не впечатляет. Море выглядит красивее в Virtual Sailor 4, «Пиратах XXI века» и Far Cry (после патча). STORM 2.5 не поддерживает DirectX 9, а с наземными локациями справляется с трудом. Большинство текстур не самого высокого разрешения, а модели персонажей оставляют желать лучшего. Однако корабли хороши, сделаны с любовью и весьма детально, вот, правда, с разрушаемостью все по-прежнему плохо – сбить мачту или рею невозможно, а паруса, как и раньше, не горят. Но сражения не спасают провальный геймплей – после тридцати–сорока потопленных торговцев и кораблей эскорта вы начнете скучать. Морской романтикой здесь и не пахнет.

Честно говоря, для нас остается тайной, кто же вмешался в разработку «Корсаров III» и какие параметры он попросил улучшить, но на пользу проекту это явно не пошло. Игра, как и печально известная «Васа», пошла ко дну прямо у причальной стенки. И даже многочисленные заплатки не смогли закрыть зияющие пробоины ниже ватерлинии. Пусть вода тебе будет пухом!

Поиграйте лучше в 

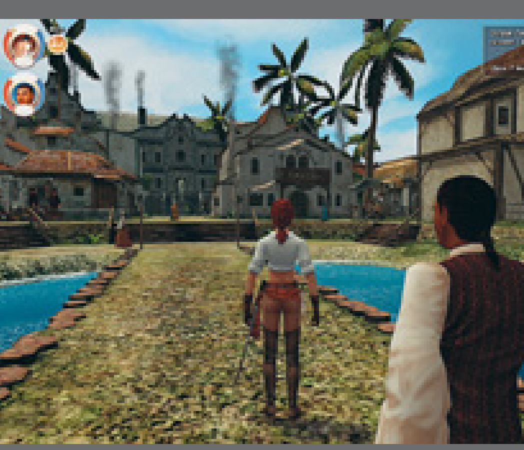
«Тортуга: Пираты Нового Света» **ДПК 12/2003**
Port Royale 2 **ДПК 12/2004**
Sid Meier's Pirates! **ДПК 1–2/2005**


Ну что, барышня, приплыли?


Хороша, вот только бедра подкачали


Видимость ограничена. Наверное, из-за рома


Последнее танго


Ну и где здесь портовый бордель?

Паспорт 

Жанр симулятор подводной лодки
Разработчик Sonalysts Combat Simulations
Издатель «Акелла»
Web-сайт www.scs-dangerouswaters.com

Sonalysts Combat Simulations
Основанная в 1973 г. компания Sonalysts первоначально работала над проектами ВМС США в области обучения персонала, коммуникаций и вооружений, собрав под своим крылом высокопрофессиональных инженеров и физиков, программистов и аниматоров.
Игры 688(I) Hunter/Killer, Fleet Command, Sub Command
Проекты не объявлены
Web-сайт www.sonalystscombatsims.com

Вердикт 

Сложнейший симулятор подводных лодок

Графика ★★★★★

Звук ★★★★★

Играбельность 

 Реалистичное управление

 Высокая сложность; устаревшие графика и звук

Формула игры

Sub Command + новые виды техники = **«Враждебные воды»**



У нас есть такие приборы…



Попробуйте сказать, что вы это не проходили



Ничего не видим, но хорошо слышим

«Враждебные воды»

Максим Капинус

Субмарины часто привлекают внимание разработчиков боевых симуляторов. Несмотря на специфику темы, игры о подводных лодках продолжают выходить и даже соответствуют современным требованиям в области графики и звука.

«Враждебные воды» ничем особенным не удивят любителей сабсимов. Нашему вниманию предлагается старая добрая Sub Command, только улучшенная. Объяснение простое – поклонники этого жанра не слишком интересуются количеством бампов на душу населения и наличием спецэффектов. Главное, чтобы сонары работали да под килем метров десять было.

Сюжет в таких играх необязателен, но в данном случае он имеется. Впрочем, банальную историю о русских бунтовщиках, занявших военно-морские базы с АПЛ, вряд ли можно назвать интересной. В общем, базы захвачены, американцы и китайцы обеспокоены, Россия пытается восстановить свое реноме с помощью оставшихся судов. Не слишком неожиданный ход, правда?

Нововведения заключаются в том, что теперь нам позволено управлять не только субмариной. При желании можно выполнять сюжетные миссии за любую из противоборствующих сторон, на разных боевых аппаратах, среди которых американские лодки класса Seawolf и Los-Angeles, российские «Акула-I», «Акула-II» и «Кило», американский фрегат Oliver Hazard Perry, разведывательный самолет P3C-Orion, вертолет MH-60R. Столь богатый выбор техники не должен смущать бывалых игроков – на деле тип боевой единицы не имеет особого значения, поскольку большую часть времени мы по-прежнему будем проводить перед экранами радаров и сонаров. Вычисления траекторий передвижения объектов, задание параметров торпеды, прослушивание посторонних шумов в надежде различить размеренный гул двигателей вражеского линкора – вот то, ради чего люди играют в подводные симуляторы.

Без знания темы и усидчивости во «Враждебных водах» делать нечего. Атака с шашкой наголо со 100%-ной вероятностью окончится плачевно. Большинство заданий будут ограничиваться разведкой и обнаружением противника, поэтому лихим джигитам очень быстро наскучит бесконечное плавание по океанским просторам.

Жаль, но графический движок совершенно не соответствует требованиям современных технологий. Блеклые шейдеры немного украсили водную поверхность, и на этом визуальная полировка игры закончилась, не начавшись. Модели техники, эффекты – все выглядит устаревшим. Посмотреть бы разработчикам краем глаза на Silent Hunter или «Стальных монстров»… То же можно сказать и о звуковом сопровождении. Невзрачная фоновая озвучка дополняется сухими фразами экипажа, сообщающего о полученном контакте или обнаружении противником.

Наша служба и опасна, и трудна… 

Silent Hunter III **ДПК 5/2005**
Destroyer Command **ДПК 4/2002**



Паспорт

Жанр action/adventure/RPG
Разработчик Cauldron
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.cauldron.sk/projects/kott2

Cauldron
Не слишком молодая словацкая компания, основанная десять лет тому назад. Амбиции разработчиков воистину велики: движком собственного изготовления, CloakNT, использовавшимся в шутере Chaser, они усердно пытались перещеголять DOOM III. Естественно, безуспешно.
Игры Battle Isle: The Androsia War, Spellcross, Chaser, Conan
Проекты не объявлены
Web-сайт www.cauldron.sk

Вердикт



Посредственный сиквел неплохого оригинала

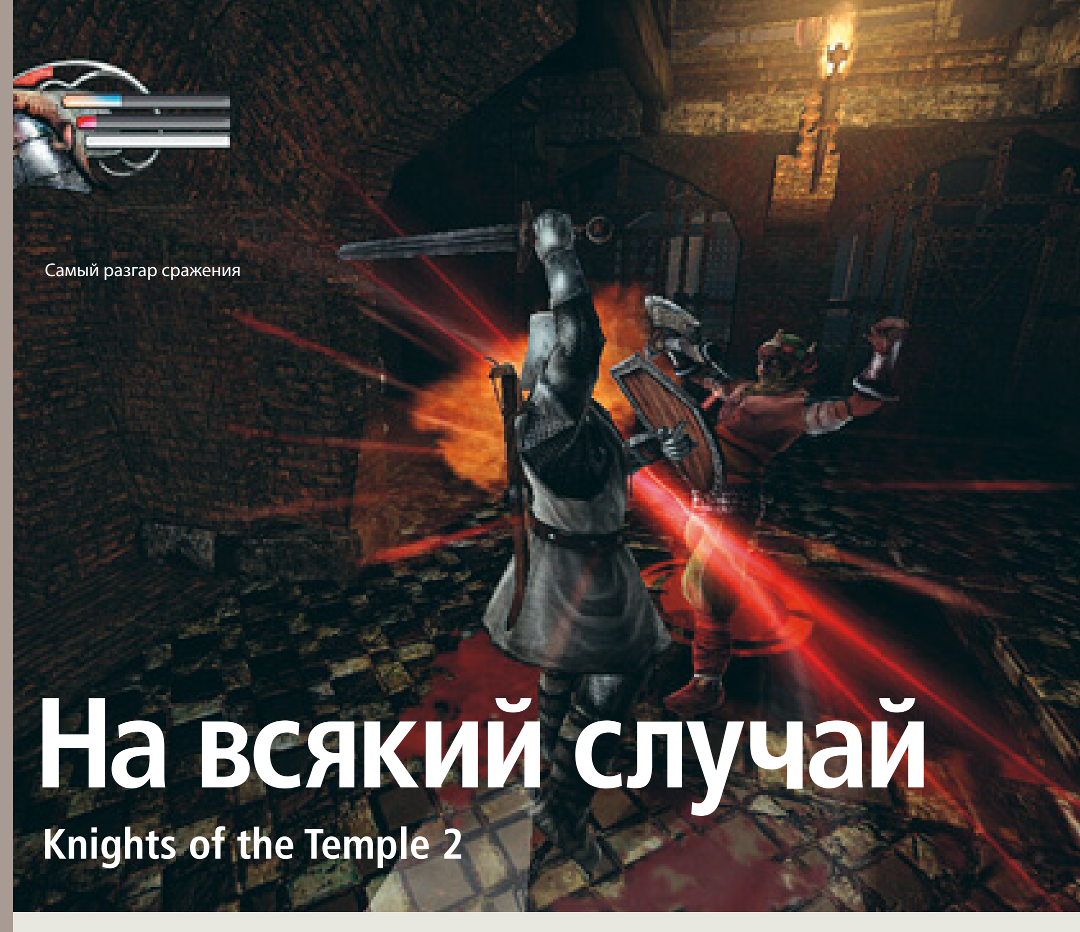
Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★★


Звук; динамичные сражения; нелинейность игрового процесса


Графика; управление; искусственный интеллект; неживой игровой мир; инвентарь

Формула игры

Knights of the Temple + Cauldron + RPG = **Knights of the Temple 2**


Самый разгар сражения

На всякий случай

Knights of the Temple 2

Янош Грищенко

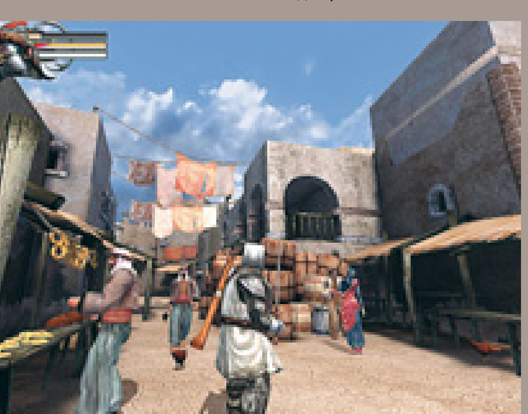
Все слэшеры разные. Но у Cauldron они почему-то получаются одинаково слабенькими. И даже провальный Conan не стал для разработчиков предупреждением – в эту область лучше не соваться. Непоколебимые словаки все-таки заполучили права на создание продолжения широко известной в узких кругах игры Knights of the Temple. Родительница же оригинала, Starbreeze Studio, на все вопросы журналистов только пожимает плечами: сиквел, мол, делали не мы, а у кого есть сомнения насчет качества нашей собственной продукции, извольте посмотреть оскароносную The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay.

И ведь в самом деле, не совсем понятно, на что же рассчитывала Cauldron, работая над Knights of the Temple 2. Чистокровный hack'n' slash зачем-то разбавили ролевыми элементами, мини-играми и квестовыми заданиями (наверное, для разнообразия). Безусловно, «адское рубилово» никто не отменял, и шансов приложить противника увесистым мечом по голове более чем достаточно, но боевая система даже для этого жанра несколько простовата. Два основных вида атаки, блок и несколько умений, которые можно развивать, набирая очки опыта. Инвентарь героя реализован просто ужасно и откровенно неудобен в использовании. Управлять персонажем с помощью клавиатуры и мыши весьма затруднительно; по умолчанию зачем-то выставлена инверсия по вертикали, а функции действия и прыжка повешены на одну и ту же клавишу, что нередко приводит к недоразумениям.

Вместо того чтобы постараться придать проекту цивилизованный вид, в какой-то мере пожертвовав нелинейностью сюжета, Cauldron рвется в бой и создает приличных размеров игровой мир. Впрочем, назвать его живым язык не поворачивается. Безликие NPC уныло слоняются по локациям и тараторят одни и те же фразы, а диалоги с ключевыми персонажами (коих очень мало) зачастую ограничиваются парой вариантов ответов. Сами же уровни, за некоторым исключением весьма скромные по размерам, представляют собой жалкое зрелище, способное отпугнуть владельцев мощных видеокарт. Складывается впечатление, что даже старушка Enclave на фоне этого безобразия смотрелась бы не так уж и плохо.

Динамичные стычки тамплиера с противниками и музыкальное оформление являются, пожалуй, ложкой меда в бочке дегтя. Особо страдающие от послепраздничного затишья в игровой индустрии, конечно, не упустят возможности ознакомиться с Knights of the Temple 2. Но настоящие адепты жанра уже черт знает в который раз отряхнут пыль с диска Severance: Blade of Darkness, хорошенько пороются в старых папках на винчестере и непременно отыщут там пару-тройку модов к этой игре (например, Coliseum или Gladiator).


Подобным образом, наверное, тренируется местная олимпийская команда арбалетчиков


Бублики, увы, купить нельзя

Были слэшеры и получше



Enclave **ДПК 5/2003**
Severance: Blade of Darkness **ДПК 4/2001**
Rune **ДПК 12/2000**

Паспорт



Жанр русский квест
Разработчик Jam-Games
Издатель «Одиссей»
Web-сайт www.jam-games.net/ru/pr-liza.php

Jam-Games
Образованная в 2004 г. компания Jam-Games базируется в Одессе. Как заявляют ее сотрудники, их цель – создание качественных игровых продуктов для широкой аудитории. Хорошие контакты с представителями творческого мира Одессы позволяют команде использовать их таланты в работах студии. В планах фирмы есть и проект онлайнового игрового сообщества.
Игры нет
Проекты аркада по известному телесериалу, трехмерная стратегия, большая RPG, линейка 2D-адвентюр
Web-сайт www.jam-games.net

Вердикт



Тур, Грай и Око успешно освоили одесский акцент

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отличная игра актеров; аутентичность главных героев; удачные шутки

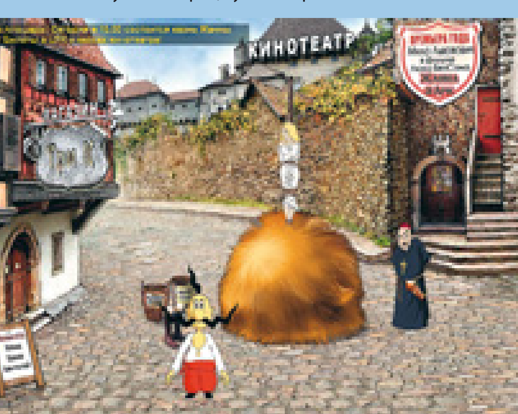
– Слабая анимация; стилевой разнобой

Формула игры

Тур, Грай и Око + стиральная машина времени = **«Как казаки Мону Лизу искали»**



Чукча не игрок, чукча – персонаж



Сегодня и ежедневно! Казнь Жанны д'Арк



Ностальгия по совку

Код да Винчи по-казацки

«Как казаки Мону Лизу искали»

Александр Птица

Стройными рядами персонажи классических мультфильмов советской поры потопали в компьютерные игры. Волк с Зайцем, дядя Федор с простоквашинской компанией, мужик из «Прошлогоднего снега» и т. д. В условиях массового лицензирования популярных анимационных лент появление легендарной троицы казаков казалось неизбежным. И вот, хорошо отдохнув за время, прошедшее с момента выхода последнего фильма с их участием, Тур, Грай и Око вернулись на экраны, но не кинотеатров и телевизоров, а компьютерных мониторов.

Одесские разработчики отправили троицу в полное приключений путешествие по странам и эпохам, причем средством перемещения (а также источником всевозможных неожиданностей) служит стиральная машина времени. Само собой разумеется, в жанровом отношении мы имеем дело с адвентюрой, а точнее, с той ее разновидностью, которую принято называть «русский квест». Скажем прямо, что на фоне многочисленных продуктов, относящихся к этой категории, «Казаки» выглядят очень даже неплохо.

В плане геймплея адвентюра следует традициям: point'n'click (слава богу, поиск активных объектов не вызывает никаких сложностей), инвентарь, разговоры с NPC и решение головоломок. Я бы не сказал, что последние так уж и просты, но в беседах с персонажами обязательно есть намеки на пути решения возникших проблем.

Сюжет может похвалиться изрядной долей бредовости, что позволило сценаристам и геймдизайнерам от души повеселиться, скрещивая реалии нашей современной жизни с нравами, царящими в игровых локациях (Древний Рим, Троя, Чукотка, Париж времен Жанны д'Арк, амстердамский «квартал красных фонарей» и т. п.). Естественно, все декорации утрированы, да и элементы «наглядной агитации», развешанные там и сям, дают дополнительные поводы для улыбки.

С графической точки зрения здесь никаких революционных прорывов не наблюдается – обычная двухмерная картинка с достаточно яркой и сочной палитрой. И еще иногда немножко коробит несовпадение стиля, в котором нарисованы сами главные герои (они практически один к одному взяты из мультика), со всем остальным «наполнением» экрана.

Приятно порадовал уровень шуток (как вы знаете, мы постоянно критикуем большинство «русских квестов» за пошлость). Что поделаешь, Одесса это всегда Одесса, а исполнение главных ролей «одесскими джентльменами» Филимоновым и Школьником, а также одним из столпов «Маски-Шоу» Борисом Барским попадает прямо в точку.

К сожалению, в разделе меню, где перечислены создатели игры, я не нашел ни одного упоминания об отцах культового мультсериала. Поэтому для восстановления справедливости назову их здесь – режиссер Владимир Дахно и художник Эдуард Кирич.

Другие адвентюры с участием знаменитых мультгероев



«Остров сокровищ» **ДПК 1/2006**
«Трое из Простоквашино» **ДПК 1/2006**



С Вакулой за черевичками

«Вечера на хуторе близ Диканьки»

Александр Птица

Я вам скажу, что на хуторе уже начинают смеяться надо мною: «Вот, говорят, одурел старый дед: на старости лет тешится ребяческими игрушками!» И точно, давно пора на покой. Вы, любезные читатели, верно, думаете, что я прикидываюсь только стариком.

Смотрите, почти обо мне написано. Как в воду глядел классик. Верите или нет, но авторство приведенного выше текста принадлежит лично самому Николаю Васильевичу Гоголю. Этими словами рассказчик, пасечник Рудый Панько, начинает свои речи во второй части «Вечеров на хуторе», как раз перед тем как приступить к изложению истории, которая произошла в ночь перед Рождеством. Возможно, вы знаете о том, как кузнец Вакула, оседлав черта, летал в Санкт-Петербург за черевичками для своей зазнобы.

Именно этот сюжет и взяли за основу разработчики игры. Добавили, конечно, чуток отсебятины, ввели новых персонажей (некоторые из них заимствованы из других произведений диканьского цикла), но в общем-то достаточно уважительно отнеслись к творчеству самого загадочного из русских классиков.

И действительно, мы уже второй раз (первым был «Вий» от Crazy House) убеждаемся, что произведения Гоголя – это кладезь сюжетов для приключенческих игр. Разработчики поступили очень грамотно, изобразив некоторые типичные черты украинского национального характера. В игровой Диканьке обитает достаточно много персонажей, с которыми по ходу дела общается Вакула. В основном это милые и добрые люди, готовые помочь, но... только после того, как кузнец сделает что-то и для них. Согласитесь, здесь кроется большой потенциал для конструирования квестов и задач для нашего героя.

В конечном итоге решения практически всех головоломок хорошо мотивированы. Кстати, пиксель-хантинг (а он, естественно, присутствует) абсолютно не напрягает, все активные объекты находятся без труда. Главное – правильно воспользоваться информацией, которую сообщают многочисленные NPC. Есть у меня и небольшая претензия. Поскольку частенько Вакуле приходится одновременно решать несколько задач, то совершенно не помешало бы предусмотреть нечто вроде дневника, куда бы записывались еще не выполненные квесты.

Исходный литературный материал предоставил простор для творчества и в изобразительном плане. Зимние пейзажи Диканьки, санкт-петербургские дворцы и еще несколько локаций, о которых классик умолчал (и я умолчу, чтобы не раскрывать раньше времени сюрпризы, ожидающие игрока) выглядят очень привлекательно, кое-где используется анимация отдельных элементов декораций.

В последние несколько месяцев наметилась приятная тенденция. Уровень приключенческих игр, разрабатываемых на территории СНГ, явно пошел вверх. Так держать!

Формула игры

Н. В. Гоголь + двухмерный рисованный point'n'click = **«Вечера на хуторе близ Диканьки»**

Вспомните Николая Васильевича Гоголя, играя в



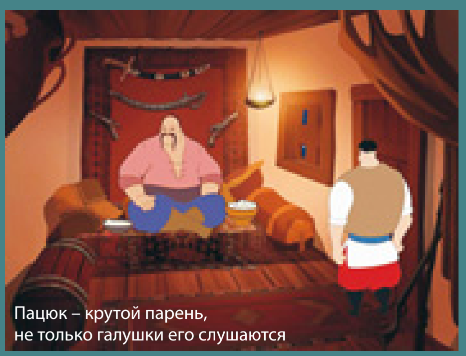
«Вий. История, рассказанная заново» **ДПК 8–9/2004**



Не бійся, дівчино, миша нічого тобі не вдіє



Анделы обитают и в Диканьке



Пацюк – крутой парень, не только галушки его слушаются

Паспорт

Жанр адвентюра
Разработчик Step Creative Group
Издатель 

Web-сайт games.1c.ru/dikanka

Step Creative Group
Одна из старейших российских команд-разработчиков. Занимается созданием игр с 1994 г., начинала с платформы ZX Spectrum. Игра «Звездное наследие» для этой системы пользовалась огромной популярностью. В настоящее время Step Creative Group специализируется на адвентюрах для ПК.
Игры «Путешествие Алисы», «Деактивация», «Звездное наследие: Черная кобра»
Проекты «Обитаемый остров: Землянин»
Web-сайт stepgames.ru

Вердикт ★★★★★

Неужели в России научились делать приличные адвентюры?

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Хорошо мотивированные квесты; симпатичные декорации; приятное музыкальное сопровождение


Некоторая нестабильность (исправляется патчем); отсутствие дневника квестов

Паспорт



Жанр action/adventure
Разработчик Wideload Games
Издатель Aspyr Media
Web-сайт www.stubbsthezombie.com

Wideload Games
Абсолютно зеленая, словно только что сорванный с грядки огурец, компания, основанная в 2003 г. в Чикаго. Stubbs the Zombie – их первая игра. С починок!
Игры нет
Проекты не объявлены
Web-сайт www.wideload.com


Зомби; необычный антураж

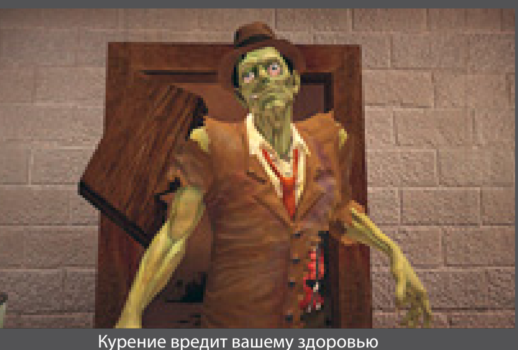

Графика; звуковое оформление; однообразный геймплей

Вердикт



Слишком скучно. Слишком однообразно. Но не без определенного шарма

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Курение вредит вашему здоровью


Жаль, у роботов нет мозгов


Вот это и есть: ведение агрессивных сельскохозяйственных работ



Понедельник – день тяжелый

Формула игры

Зомби – Голливуд = **Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse»**

Zombie inside

Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse»

Янош Грищенко

Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse» – игра несерьезная и невероятно далекая от привычных для народных масс кинолент о зомби. Wideload Games откровенно наплевала на штампы, Голливуд и, что самое интересное, на самого Джорджа Ромеро.

Возьмем, к примеру, хотя бы тот факт, что события игры происходят в Соединенных Штатах 50-х годов прошлого столетия, вот только не в настоящих, а таких, какими их видели писатели-фантасты. В городе, именуемом Punchbowl, все компьютеризировано, автомобили летают, а неуклюжие человекоподобные роботы встречаются на каждом углу. Несмотря на столь явный технологический прогресс, как всегда находится кто-то, имеющий непреодолимое желание (осознанное или нет – неважно) все испортить. Главный герой выползает из-под земли именно с такой целью. Зияющие дыры в теле и вываливающиеся органы, впрочем, не могут скрыть того, что Стаббс в прошлом был человеком стильным и даже в некотором смысле франтом, о чем свидетельствует его некогда модный костюм и шляпа. Это, к слову, первая игра, где зомби – не очередной статист под номером две тысячи тридцать пять, а исполнитель главной роли.

Графический движок изо всех сил пытается передать антураж, но получается как-то неубедительно. Особенно много нареканий вызывает стилизация картинки под ТВ-изображение тех времен (с неточной цветопередачей и шумами), которая придает игре атмосферности и шарма лишь поначалу – к середине вы уже начинаете сожалеть, что прогресс затронул лишь Punchbowl, но никак не офис Wideload Games. А все потому, что это не более чем неуклюжая попытка спрятать текстуры низкого разрешения и катастрофическую нехватку деталей в локациях.

Процесс захвата города и прилегающих к нему территорий, надо сказать, весьма однообразен. Задача Стаббса сводится к тому, чтобы сцапать очередного мирного жителя и впиться зубами в его мозг. Даже надетая на голову военная каска для целеустремленного зомби не помеха! Спустя всего несколько секунд после насильственной смерти тело жертвы «оживает» и принимается кромсать бывших сограждан. Через некоторое время вы уже сможете гордиться плодами своей работы – разрушенным городом и приличной армией ходячих трупов. Игрока, впрочем, разработчики не обидели. В крайне тяжелых ситуациях Стаббс задействует спецспособности: бросает руку, которая добегает (!) до противника и, схватив за макушку, получает над ним полный контроль. Еще он умеет отрывать собственную голову и, словно шар для боулинга, швырять ее в скопление незадачливых людишек.

Но в конечном итоге игровой процесс однообразен и линеен, дизайн большинства уровней не выдерживает никакой критики, а попытки поднять настроение с помощью частых, но далеко не всегда удачных шуток бесплодны. Увы, Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse» не тянет даже на пародию: трэш – он и в играх трэш.

Отыграться на зомби вы можете в



Resident Evil: Code Veronica **ДПК 8–9/2000**
Silent Hill 2 **ДПК 7/2002**

Платяной шкаф

The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe

Олег Данилов

Учитывая, что книга и фильм «Хроники Нарнии» мне понравились (см. «Видеотеку»), мимо одноименной игрушки, релиз которой был приурочен к выходу картины, я пройти не смог. К сожалению, игровое воплощение The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe оказалось совсем не таким, как мы ожидали.

Нет, в графическом плане все абсолютно нормально. Картинка на экране идентична той, что мы видим в фильме. Чтобы убедить нас в этом, авторы используют стоп-кадр с резким переходом от киносцен к 3D-графике. Что ж, модели главных героев и сказочных существ, населяющих Нарнию, разработчикам удались, как и локации. Озвучка тоже хороша – в ней задействованы артисты, исполнявшие в ленте роли Люси, Эдмунда, Сьюзен и Питера. Кстати, загляните в раздел бонусов, там есть ролики процесса озвучивания и мини-интервью с детьми-актерами. Графика звезд с неба не хватает, но в целом заслуживает твердой «четверки», хотя с bump-mapping кое-где авторы явно погорячились. Проблема, собственно, не в картинке и аудиомузыкальном сопровождении, а в геймплее.

Во-первых, чувствуется явное несоответствие концепции игры духу книги и фильма. В предельно добром и пацифистском произведении Льюиса дети берутся за оружие всего несколько раз, да и то ближе к финалу. Здесь же к тому моменту, когда Питер, по идее, должен убить своего первого волка, он шинкует восьмую сотню неприятелей. Другие детки не отстают – Сьюзен из лука снимает гномов-стрелков, Люси катается на волках. Мы уже молчим о комбо-ударах, когда Питер, хватая под мышки Эдмунда, дает врагам уроки кунг-фу, а Сьюзен разбивает ледяные скалы, используя... Люси. Странно как-то. Мы, конечно, понимаем: игра The Chronicles of Narnia – это action, но чтобы настолько игнорировалась основная идея книги и фильма? Увольте! Вот и получается, что показанное в роликах (фрагментах из фильма) абсолютно не соответствует происходящему в миссиях. Спокойная прогулка к дому бобра оказывается чередой бесконечных битв, ну а дальше вообще начинается такое...

К недостаткам игры можно отнести также завышенную сложность (управление – особая статья: мы рекомендуем геймпад, хотя это и не панацея) и повторяемость. Чтобы побить босса или пройти уровень, необходимо три-четыре раза выполнить одну и ту же последовательность действий, причем каждый раз перехватывая управление другим героем. Если бы компьютерные напарники в такие моменты оказывали хоть небольшую помощь... Но в то время как Сьюзен пытается попасть в сложную мишень из лука, Питер и компания, вместо того чтобы прикрывать ее сзади, любуются окрестностями. В общем, скучно, предсказуемо и однообразно, без огонька. Часть уровней и вовсе представляют собой арены, на которые со всех сторон нескончаемым потоком сыплются враги.

Льюису бы такая игра точно не понравилась. Мы же скажем – на любителя.

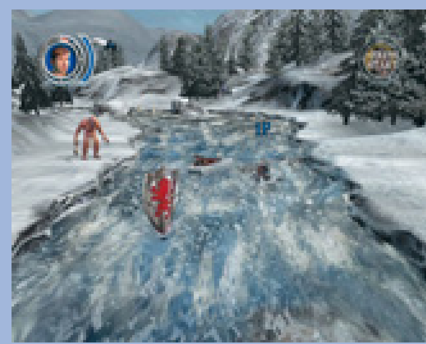
Формула игры

Повесть The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe + action – дух книги = **The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe**

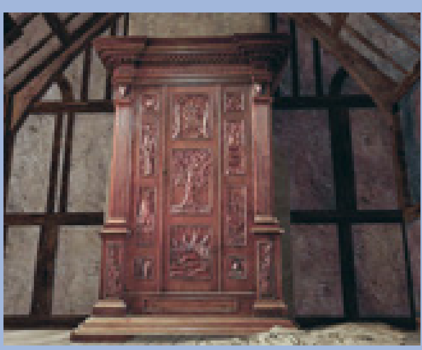
Поиграйте в другие киноигры

The Lord of the Rings: The Return of the King **ДПК 1–2/2004**
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban **ДПК 7/2004**
Peter Jackson's King Kong: Official Game of the Movie **ДПК 1/2006**


Ух ты, говорящий бобер!


Водные процедуры


Великана не дразнить!


Тот самый платяной шкаф

Паспорт



Жанр action
Разработчик Traveller's Tales
Издатель Buena Vista Interactive
Web-сайт buenavistagames.go.com/product/narniaPC.html

Traveller's Tales
Английская компания, имеющая офисы в Кнутсфорде и Оксфорде. С 1990 г. разрабатывает разнообразные аркадные проекты для консолей, в том числе по лицензиям Disney.
Игры LEGO: Star Wars, Formula 1 (PSP), World Rally Championship (PSP) и др.
Проекты не анонсированы
Web-сайт www.t-tales.com


Симпатичная графика; множество бонусов; аутентичное окружение


Неудобное управление; завышенная сложность; несоответствие духу книги и фильма

Вердикт



Клайву С. Льюису игра бы точно не понравилась

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

Interstate 60

Auto Assault

Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик Net Devil
Издатель NCsoft
Web-сайт eu.autoassault.com

Net Devil
Американская компания, созданная в 1997 г. Приоритетной для студии является разработка многопользовательских онлайновых игр hi-tech-направленности. Первый проект – Jumpgate – вышел в 2001 г. Релиз Auto Assault ожидается во второй половине 2006 г.
Игры Jumpgate
Проекты Auto Assault
Web-сайт www.netdevil.com

Вердикт beta

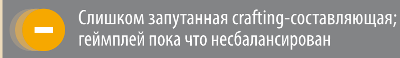
Очень интересное сочетание автомобильного action и многопользовательской ролевой игры

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★





+ Атмосфера постапокалипсиса; динамичный геймплей; огромные локации; полностью разрушаемое окружение; система предсказания действий игрока



– Слишком запутанная crafting-составляющая; геймплей пока что несбалансирован

Формула игры

Anarchy Online + Ex Machina =
Auto Assault

Олег Данилов

Лично мне засилье фэнтезийных ролевых игр надоело хуже пареной репы. Хорошо бы только в single player RPG, так нет – большинство онлайновых тоже имеют фэнтези-направленность. World of WarCraft вкупе с Lineage I/II, Guild Wars и Final Fantasy Online держат свыше 85% рынка MMOG. Именно поэтому судьба интересного hi-tech-проекта Auto Assault, издаваемого самым, пожалуй, активным игроком данного рынка – корейско-американской NCsoft, была нам небезразлична. К счастью, нас, как и в случае с другими продуктами компании, снова пригласили протестировать готовящийся к выходу проект.

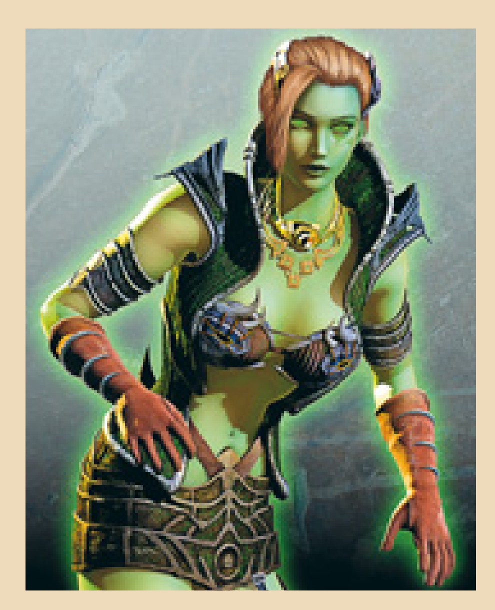
Auto Assault – динамичная автомобильная action/RPG в постапокалиптическом мире. По сути, как указано в формуле, – это смесь любимых нашей редакцией Anarchy Online и Ex Machina, с той лишь разницей, что действие происходит не на чужой планете, а на Земле в не столь отдаленном будущем.



Чем не раллийный симулятор?

После серии глобальных катастроф, вызванных загадочным метеоритным потоком, столкнувшимся с Землей, и последовавших за ними войн человечество было поставлено перед выбором – либо спрятаться в убежищах, либо умереть. Избранные перешли в гигантские подземные бункеры, а оставшиеся на поверхности претерпели ряд мутаций или были вынуждены технически модифицировать собственные тела, чтобы выжить в неблагоприятных условиях. Через некоторое время «чистые» люди решили выйти из убежищ и отвоевать Землю. Подробнее о предыстории игры рассказывается на официальном сайте. Нас больше интересует тот факт, что передвигаться по разоренной планете можно только с помощью транспортных средств, а городов очень мало и они удалены друг от друга.

Как понятно из вступления, игрок волен примкнуть к любой из трех группировок, ведущих непримиримую войну за Землю. У каждой – свои бонусы, транспорт, технологии и классы (имеющие, впрочем, множество общих черт). В целом они сводятся к классическим: воин, маг, клерик (в мире Auto Assault это, естественно, техник) и разведчик-вор. Собственно персонажами вы будете любоваться только в городах.



Боевые действия в населенных пунктах, как и в Guild Wars, не ведутся, зато можно получить квесты, закупить новые устройства, пообщаться с другими игроками, изучить новые умения, заняться любимым ремеслом и т. д. Crafting-систему за недолгое время бета-тестинга досконально исследовать не удалось, однако на первый взгляд она показалась нам несколько громоздкой и запутанной.

Но, безусловно, главное действо происходит за пределами поселений – на пустошах и шоссе пережившей катастрофу Земли. Игровые уровни действительно огромны, многие не меньше 100 км². Это, собственно, неудивительно – ведь вам придется пересекать их не на своих двоих, удивительно то, что все локации созданы дизайнерами вручную. Атмосфера постапокалипсиса передана в игре отлично – руины городов, остатки машин на шоссе, мутировавшая растительность, жалкие лачуги выживших. Некоторые сооружения и объекты поражают габаритами, другие, более мелкие – радуют обилием деталей. Хотя в целом по графике Auto Assault сильно уступает таким красивым MMOG, как Guild Wars или Lineage II. Разработчики особо гордятся тем, что в игре использован физический движок Havok 2, позволяющий создавать полностью разрушаемое окружение и реалистично отображать поведение автомобилей.

Скажем честно, в первую очередь нас беспокоило то, как при большом количестве людей на сервере будет реализована action-составляющая геймплея, ведь автоатаки здесь не предусмотрены, а цели перемещаются очень быстро. К нашему удивлению, в этом плане Auto Assault ничуть не хуже, чем однопользовательская Ex Machine. Система предсказания действий геймера позволяет наслаждаться MMOG как обычным 3D-шутером. Никаких лагов или запаздываний за все время бета-теста мы не заметили. Более того, абсолютно комфортно можно играть даже на модемном соединении. За час Auto Assault генерирует от 3 до 4 MB трафика.

Все квесты, как и в World of WarCraft, созданы разработчиками. Однако мы посмотрели лишь несколько стартовых зон каждой расы, так что не исключено, что кое-где функционирует генератор. В основном задания стандартны для MMORPG – уничтожить десяток монстров, собрать пяток компонентов, отвезти письмо и т. д., хотя встречаются и stealth-миссии. Нам противостоят не только транспортные средства, но и звери-мутанты, оборонительные сооружения, пехота и пр. Для PvP-разборок заготовлены специальные арены. Кстати, несколько уровней – готовые гоночные треки: интересно, будут ли игроки проводить на них чисто спортивные состязания или все-таки гонки на выживание?

Основная масса параметров в Auto Assault касается автомобилей, которые можно украшать (Need for Speed отдыхает), улучшать или менять на новые. У героя лишь четыре базовые характеристики, спецспособности (аналог магии) и дисциплины-ремесла.

В целом Auto Assault нам очень понравился. Мы будем следить за развитием этого проекта и после релиза обязательно подготовим полноценное ревью.

Другие MMOG от NCsoft

Guild Wars **ДПК 6/2005**
City of Villains **ДПК 1/2006**
City of Heroes **ДПК 3/2005**
Lineage II: The Chaotic Chronicle **ДПК 4/2004**



В городах девушки щеголяют в мини-юбках



Охота на дикие грузовики



Битва за бензин

911



В разгар боя под горячую руку попадают и свои

Новинки shareware

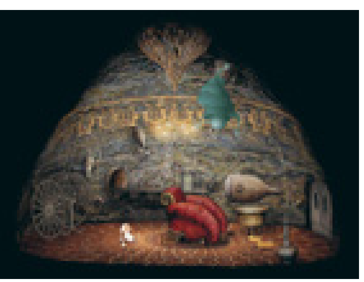
Олег Данилов

В отличие от «больших» игр, shareware не подвержены предрождественскому синдрому, и новинки здесь появляются постоянно. Буквально каждый день выходят десятки игрушек – как оригинальных, так и апдейтов популярных, знакомых многим проектов. Хотя зачастую разработчики shareware эксплуатируют старые, хорошо зарекомендовавшие себя идеи, встречаются и очень необычные, ни на что не похожие продукты. Ведь подобный способ распространения контента и невысокая стоимость его создания позволяют авторам свободно экспериментировать с геймплеем. Надеемся в этот традиционно тихий для «больших» игр период вас заинтересуют рассмотренные ниже проекты.

Samorost 2

★★★★★

Разработчик Amanita Design
Размер 20 MB
Адрес загрузки www.samorost2.net



Сиквел point'n'click-адвентюры Samorost от студии Amanita Design поражает буквально с первой минуты знакомства. Авторы заслуживают специальной медали за потрясающее, очень необычное графическое оформление и безумные, хотя и не лишенные определенной логики головоломки. Вам предстоит найти похищенную инопланетянами собаку и вернуться домой на собственный астероид. Единственный недостаток игры – ее небольшая продолжительность. Хотя некоторые пазлы наверняка заставят вас призадуматься – мы решали их всей редакцией.

Legend of Aladdin



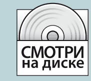
Разработчик Arcade Lab
Размер 2,7 MB
Адрес загрузки www.legendofaladdin.com/legend_of_aladdin_trial.exe



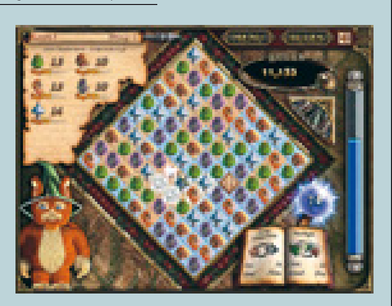
Еще одна головоломка в стиле Bejeweled 2 из нашего предыдущего обзора. Мы снова перемещаем соседние фигуры, стараясь поставить три одинаковые рядом. В соответствии с названием в Legend of Aladdin царит восточная атмосфера, а наша задача – не набрать определенное количество очков, а снять элементы со всех ячеек поля, символизирующего персидский ковер. Между уровнями можно покупать полезные бонусы в магазине. Недостатки игры – не самая симпатичная графика и несколько назойливое музыкальное сопровождение.

Magic Match

★★★★★



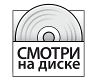
Разработчик Codeminion
Объем 6,11 MB
Адрес загрузки magicmatch.codeminion.com/MagicMatch_Setup.exe



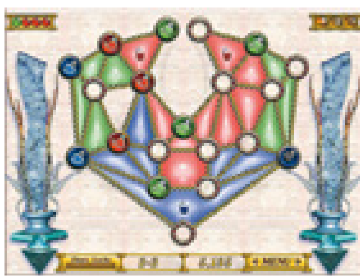
Magic Match, похоже, сместит наконец-то с трона фаворита редакции «ДПК» – Chuzzle Deluxe. В этой головоломке нам нужно помочь Мерлину разгадать загадку могущественного артефакта. В отличие от многих подобных игр здесь мы должны не составить линии из элементов, а нарисовать путь любой сложности, проходящий по одинаковым магическим ингредиентам, и собрать заданное их количество. Magic Match неплохо выглядит, а песни, открывающие этапы, могут соперничать по содержанию и мелодике с композициями из оскароносной The Bard's Tale.

Elythril: The Elf Treasure

★★★★★



Разработчик absolutist.com
Размер 16,5 MB
Адрес загрузки absolutist.com/elf_treasure/elf_treasure.exe

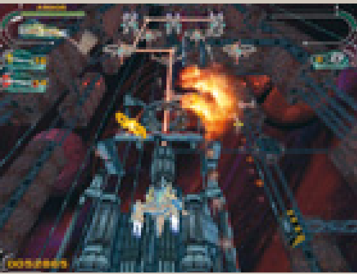


Хотя в Elythril: The Elf Treasure, новой головоломке от днепропетровской компании absolutist.com, и проглядывают некоторые черты Lines, перед нами оригинальная игра. Ваша задача – закрашивать области сетчатой структуры сложной формы, окружая ее ячейки фишками разных цветов, перемещающимися по свободным линиям решетки. На сложных уровнях при этом надо подбирать элементы только определенного цвета, стараться заполнить всю фигуру одним тоном и т. д. Для облегчения игры имеются бомбы и универсальные фишки.

«Гиперзахватчик»

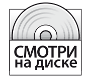


Разработчик URSE Games
Размер 17,1 MB
Адрес загрузки www.alawar.ru/download/HypespaceInvaderRus.exe



Жанр вертикальных/горизонтальных скроллеров более чем за двадцать лет не претерпел сколь-нибудь значительных изменений, разве что от спрайтов разработчики перешли к полному 3D. «Гиперзахватчик» – типичный вертикальный космический скроллер с массой оружия, бонусов, дополнительными истребителями и толпами врагов. Несмотря на то что игра явно уступает по графике и насыщенности геймплея такому шедевру, как AirStrike 3D, перед нами вполне достойный представитель жанра, заслуживающий толики внимания.

Alpha Ball



Разработчик Dekovir Entertainment
Размер 3,3 MB
Адрес загрузки www.dekovir.com/AlphaBall/AlphaBallSetup.exe



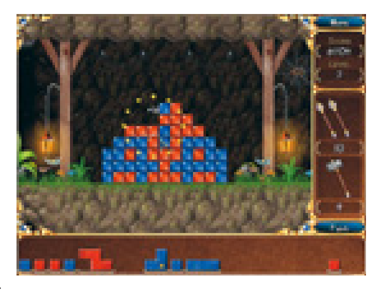
Почти все игры со словом ball в названии – клоны арканоида, и Alpha Ball не исключение. От традиционного представителя жанра ее отличает полная трехмерность поля. Вместо плоских кирпичиков перед нами многоэтажные объекты, как будто собранные на столе из детских кубиков. Разбивая нижний ряд, шарик может проскочить под падающим вторым этажом внутрь конструкции. Ну а если на него влияет какой-то бонус, разрушения будут просто катастрофическими. До уровня любимого редакцией Ricochet игра не дотягивает, но тем не менее «четверки» заслуживает.

«Кристаликс»





Разработчик GULNY Games
Размер 13,3 MB
Адрес загрузки www.alawar.ru/download/CrystalixRus.exe



Как мы ни пытались, но так и не смогли вспомнить название игры, послужившей прообразом этой интересной логической головоломки. Впрочем, некоторая вторичность не умаляет достоинств проекта. Нам необходимо заполнить стандартными тетрис-кирпичиками определенную площадь. Фигуры едут по бесконечной ленте транспортера внизу экрана и далеко не всегда совпадают с необходимой нам конфигурацией. «Кристаликс» необычайно затягивает, а наличие бонусов, разбросанных на неигровых фонах, приятно удивляет.

Roller Rush

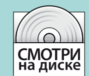
Разработчик Toybox Games
Размер 17,2 MB
Адрес загрузки rwww.bigfishgames.com/downloads/rollerrush/download.html



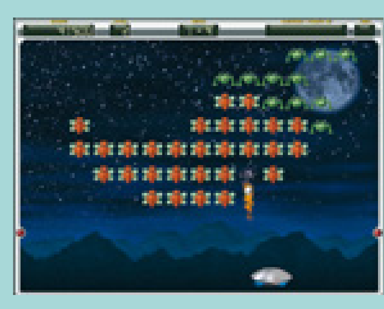
Несложная аркадка Roller Rush привлекла наше внимание в первую очередь благодаря отлично выдержанному стилю – перед нами Америка 60-х годов. Правила игры просты: в роли официантки придорожного кафе, передвигающейся на роликах, вам необходимо максимально быстро и качественно выполнить заказы клиентов, подъезжающих на машинах. На полученные средства можно улучшить внешний вид своего заведения или уровень обслуживания. Обратите внимание на великолепно подобранное музыкальное сопровождение и симпатичную графику.

Invadazoid



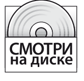


Разработчик Bantam City Games
Размер 5,1 MB
Адрес загрузки www.bantamcity.com/files/InvadazoidDemoInstallv1_0.exe



Гениальные игры вечны. Invadazoid – римейк классической Space Invaders, совмещенный с не менее классическим арканоидом. Здесь есть четыре игровых режима – *Classic, Invasion, Survival* и *Boss*. Во всех, кроме *Classic*, имеются разнообразные бонусы, в том числе отражатели ракет, плазменные пушки и т. д. И хотя вся графика Invadazoid выполнена на современном уровне, движения инопланетных захватчиков и их внешний вид копируют старую игру. Must have для всех фанатов компьютерных развлечений со стажем более 15 лет.

Cinema Tycoon Gold



Разработчик TikGames
Размер 14,6 MB
Адрес загрузки d.trymedia.com/d/tikgames/60m_ct_v10134/tikgames/CinemaTycoon-WinSetup.exe



Пока одни снимают фильмы в The Movies, другие занимаются возведением кинотеатров и тренировкой персонала, покупкой новых проекторов и улучшением залов. Несмотря на то что Cinema Tycoon Gold – игра достаточно простая и не выдерживает конкуренции с «большими» экономическими симуляторами, затягивает она не на шутку. Даже простенькая графика и невзрачное звуковое оформление не могут оторвать вас от постройки кинотеатра своей мечты, выбора фильмов, отслеживания вкусов зрителей и других менеджерских функций. Цель – заработать миллион долларов.

Корейская фантазия

Magna Carta: Tears of Blood

Сергей Светличный

Паспорт

Жанр корейская RPG
Разработчик Softmax
Издатель Atlus Software
Web-сайт www.atlus.com/magna_carta

Softmax
Корейский разработчик и издатель, о котором неизвестно ровным счетом ничего (кроме списка игр).
Игры Magna Carta: The Phantom of Avalanche, The Rhapsody of Zephyr
Проекты Magna Carta 2 (Xbox 360), Magna Carta Portable (PSP)
Web-сайт www.softmax.co.kr

Вердикт



Убедительное доказательство того, что интересные консольные RPG могут делать не только в Японии

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

\+ Оригинальная боевая система; захватывающий сюжет

– Минимум побочных квестов; ужасная английская озвучка; боевка понравится не всем

Формула игры

Shadow Hearts + Final Fantasy + Hyung-Tae Kim = **Magna Carta: Tears of Blood**

Прошлый год для владельцев PlayStation 2 был урожайным на ролевые игры. Одной только Dragon Quest VIII достаточно, чтобы занять умы всех поклонников жанра до выхода Final Fantasy XII, и тем не менее почти одновременно с ней Sony выпускает еще несколько очень громких проектов, самый необычный среди которых – Magna Carta: Tears of Blood.

В чем же его необычность? Во-первых, в происхождении. Magna Carta – не японская, а корейская RPG. Учитывая, что в Корее, как и у нас, компьютерные игры гораздо популярнее консольных, само появление продукта для PlayStation 2 – уже как минимум любопытно. Во-вторых, Magna Carta была переведена не только на японский, но и на английский язык, что с корейскими проектами также случается не часто. Ну а когда приступаешь к более близкому знакомству с этой RPG, поводов для удивления находится предостаточно.

На первый взгляд, Tears of Blood – типичный клон (он же «убийца») Final Fantasy. Завязка сюжета, великолепная графика, потрясающие пейзажи и архитектура, яркие персонажи... Стоп. Вот с персонажей и начинаются отличия от FF. Дело в том, что их дизайн разрабатывал очень известный корейский художник Hyung-Tae Kim – а он, скажем так, имеет весьма специфические взгляды на то, как должны выглядеть герои в подобных играх. Первый же вопрос, который возникает у геймера, – мы играем за мальчика или девочку? И вообще, как понять, кто тут кто? На самом деле все просто, методика определения пола в «Магна Карте» элементарная: если у персонажа грудь второго размера, то это мальчик, а если пятого – то девочка.

Сюжет в Tears of Blood берет резвый старт уже с первых минут, с головой окуная игрока в местные проблемы. Итак, в мире Эфферии человеческая раса ведет безжалостную войну с племенами Ясонов. Мы играем за Калинца, предводителя отряда наемников, получивших задание прикрывать магов, собирающихся нанести сокрушительный удар по противнику. Естественно, все пошло совсем не так, как предполагалось: действия магов чуть было не повлекли за собой глобальную катастрофу, и главный герой остался в живых лишь благодаря некоей таинственной девушке Рит, оказавшейся поблизости. В результате этой боевой операции она утратила память, что доставляет массу неприятностей не только ей, но и Калинцу, решившему помочь Рит обрести свое забытое «я» – девушка понятия не имеет, кто такие Ясоны, и, соответственно, не питает к ним никакой вражды. Из-за этого она способна на суждения и действия, которые по меркам военного времени попахивают трибуналом, но зато потеря памяти позволяет ей посмотреть на непрекращающийся конфликт со стороны и, возможно, увидеть то, что не способны разглядеть главный герой и его друзья, участвующие в нем практически с рождения и имеющие личные счеты с противником.

В общем, сюжет в «Магна Карте» выдержан вполне в духе Final Fantasy, однако, как уже

говорилось, назвать ее клоном нельзя – боевая система здесь настолько необычна, что геймер сможет в ней окончательно разобраться лишь через несколько часов игры. Первые полчаса вам рассказывают основы местной «боевки», и поверьте – лучше послушать внимательно, потому как самостоятельно сориентироваться во всех надписях и значках на боевом экране просто нереально. Пожалуй, на ней стоит остановиться отдельно – просто чтобы читатель отдавал себе отчет в том, что его ждет.

Итак, в Magna Carta все завязано на Chi – энергии, пронизывающей весь мир. Chi может иметь различную природу – огонь, вода, лед, ветер, земля и т. д. Для каждого действия в бою, будь то простейшая атака или самое сложное заклинание, требуется использование той или иной разновидности энергии. Когда Chi исчерпывается, ваш боец должен переключиться на другой стиль боя либо ждать восстановления нужной ему энергии. Ситуация осложняется еще и тем, что в определенной местности необходимая Chi может быть слишком слабой или вообще отсутствовать – даже не пытайтесь использовать лечащую магию (для которой требуется энергия льда и воды) возле проснувшегося вулкана. Вы все еще хотите поиграть в «Магна Карту»? Тогда продолжим.

Сложной системы Chi авторам игры показалось мало, и они разработали совершенно извращенную механику боя (основную часть которой – Trinity Circle – позаимствовали из Shadow Hearts). Для любого действия вам придется выполнять самые натуральные трехкнопочные комбо, причем улучшение боевых способностей персонажей напрямую зависит от того, насколько идеально они выполнены.



Если вы знаете корейский, поиграйте также в



The War of Genesis 3
Magna Carta: The Phantom of Avalanche

Далее, боевка в «Магна Карте» походовая, с полной свободой перемещения по локации. Однако даже здесь разработчики умудрились отличиться. Частота ходов зависит от... соотношения сил противоборствующих сторон, а также от вашего «лидерства». То есть чем больше у вас численный перевес и чем сильнее бойцы доверяют своему лидеру, тем чаще способны ходить в бою. Более того, вас не заставляют задействовать всех персонажей по очереди – при желании вы каждый раз можете использовать одного и того же бойца, передавая ход другим лишь тогда, когда те понадобятся.

В общем, боевая система в Tears of Blood настолько неоднозначна, что может вызывать лишь полярные отзывы – в нее либо влюбляешься, либо не переносишь на дух (причем второе, к сожалению, более вероятно, особенно среди новичков – слишком уж она сложна в освоении). Кроме того, эта игра не подойдет манчкинам – здесь им просто нечего «качать», поскольку развитие характеристик в «Магна Карте» практически отсутствует (улучшать можно лишь боевые способности).

Кому же она понравится? Тем, кто любит отличный сюжет, ярких персонажей, оригинальную боевую систему и не боится при этом потратить лишние пару часов на освоение непривычных игровых правил. А если Tears of Blood вам покажется недостаточно – знайте, что фанаты серии уже практически перевели на английский предыдущую часть, Magna Carta: The Phantom of Avalanche (которая выходила только на ПК и только на корейском).



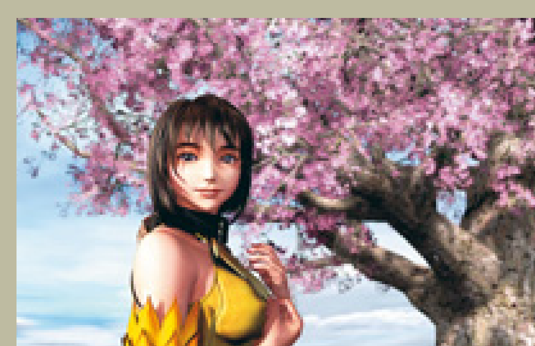
Вы не поверите, но они оба мальчики



Прически от Сережи Зверева, костюмы – от Славы Зайцева



Бывают случаи, когда на красочные спецэффекты внимания как-то не обращаешь



Местами сходство с Final Fantasy просто неприличное



«Война – дело молодых…»

«Венди на Диком Западе» Wild West Wendy



Жанр аркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

Причудлива судьба игровых идей. Даже через двадцать лет разработчики порой возвращаются к классическому геймплею, лишь незначительно модифицировав оригинал. Wild West Wendy – своеобразный гибрид одной из первых компьютерных игр, знаменитой Tapper (1983), и виртуального тира. Вы в роли барменши в салуне Дикого Запада должны разнести выпивку как можно большему количеству клиентов, при этом отбиваясь от грабителей, предотвращая драки и арестовывая заглянувших на огонек преступников, разыскиваемых шерифом. Все действия выполняются левой клавишей мыши, геймплей однообразен, но зато имеются сюжетный и стратегический режимы.

Локализация Wild West Wendy оказалась на редкость удачной. Озвучки здесь из-за низкого бюджета нет, зато газетные статьи, демонстрируемые во время загрузок уровней, переведены с юмором. Впрочем, некоторое количество опечаток и ошибок все-таки имеется.

«Гарфилд 2: Спасение друга» Garfield



Жанр детская action/adventure
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★☆☆☆

Кот Гарфилд – фигура культовая благодаря не столько недавнему кинофильму, сколько комиксам. Так что появление игрушки с рыжим ленивым котищем в главной роли было предсказуемо. И хотя Гарфилда с трудом можно назвать детским персонажем, разработчики из Hip Games взялись именно за проект для малышей. Естественно, action/adventure. По сюжету Гарфилд вместе со щенком Оди отправляется спасать свою возлюбленную, а так как кот – большой лентяй, делает он это весьма неспешно. Простенькая, но очень яркая трехмерная графика идеально подходит для малышей, а ненапрягающий геймплей не вызовет раздражения. Самое интересное в игре – взаимодействие Гарфилда с Оди и кулинарные способности кота. Серьезные проблемы вызывает неудобное управление – здесь нужен геймпад.

Русификацию можно было бы назвать неплохой, если бы не отвратительная озвучка кота. Ну кто сказал актерам, что Гарфилд – это наркоманская, заторможенная версия Матроскина. Слушать, честно говоря, неприятно.

«Географикус» Geograficus



Жанр обучающий квест
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «МедиаХауз»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

С первых же минут «обучение с приключениями» вызывает больше отрицательных эмоций, чем положительных. Началось все с установки *QuickTime*, который почему-то оказался на немецком языке. Да и периодические «вылеты» в Windows отнюдь не добавляют хорошего настроения.

Прохождение игры предполагает постепенное ознакомление с различными сведениями из области географии, геологии и истории Земли, которые собраны в интерактивную энциклопедию. И тут поджидает очередной неприятный сюрприз: после прочтения того или иного раздела и выхода из режима энциклопедии герой возвращается не на то место, где решил пополнить свои знания, а в начало «уровня», т. е. одни и те же куски приходится проходить по нескольку раз.

Локализация же никаких нареканий не вызвала: тексты написаны понятным языком, аккуратно оформлены и приятно озвучены (насколько это возможно для обучающих продуктов).

«Герои и чудовища» Medieval Conquest



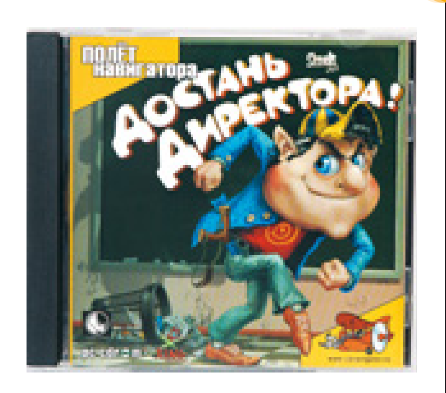
Жанр стратегия реального времени
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «Логрус»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

Частенько весьма интересные игровые идеи, именно из-за своей инновационности не нашедшие отклика в геймерской среде, подхватываются другими компаниями и упрощаются до удобоваримого уровня. Так случилось и с гениальной системой indirect control, реализованной в стратегии Majesty: The Fantasy Kingdom Sim.

Взяв ее за основу, разработчики из Cat Daddy Games несколько облегчили жизнь игроку, позволив собирать героев в группы и строить огромное количество зданий для их благополучного существования. По сути, получился этакий фэнтезийный tycoon с сочной и детализированной мультяшной 3D-графикой и элементами indirect control. Одна беда – игровые карты очень велики, а процесс истребления монстров весьма монотонен.

Русификация, как обычно у «Логрус», выполнена отлично. Хороши как перевод текстов, сохранивший многие шутки оригинала, так и озвучка юнитов, которая в отличие от других подобных игр вышла ненавязчивой и натуральной.

«Достань директора!» Skools Out



Жанр аркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра ★☆☆☆☆
Локализация ★★★☆☆

Под торговой маркой «Полет Навигатора» не вышло на текущий момент ни одной более-менее приличной игры, что, в общем-то, неудивительно. Этот бренд создавался специально для продуктов так называемой категории С.

«Достань директора!» – низкобюджетный симулятор малолетнего хулигана с позавчерашней графикой и незамысловатым геймплеем. Единственное отличие от других подобных игр – мы посещаем школу не только для воровства ценных предметов из классов и драк с товарищами. Порой, когда удастся найти комнату, где проходит урок, игроку предложат ответить на вопросы викторины из той или иной области знаний.

Перевод проекта выполнен на весьма высоком уровне. Ошибок в тексте почти нет, а озвучка оставила бы приятное впечатление, если бы не генератор случайных фраз, который с частотой раз в три секунды выдает одни и те же реплики. Через пять минут это надоедает до смерти. Впрочем, мы не уверены, что вы просидите за данной игрой больше пяти минут.

«Линия фронта: Барбаросса»
Combat Mission: Barbarossa to Berlin



Жанр wargame
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор Snowball.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★☆☆☆

Серия wargame Combat Mission, начатая в 2003 г. Combat Mission: Barbarossa to Berlin, была и остается лучшей из существующих пошаговых тактик на тему Второй мировой войны. Скрупулезное внимание к параметрам моделируемой техники и исторической достоверности боевых операций, сложная, но очень гибкая система управления войсками, уникальное сочетание real-time и turn-based фаз сделали игру однозначным выбором хардкорной аудитории. Прибавьте к этому мощный редактор боев, сражений и тактических единиц, а также возможность подключать пользовательские модификации.

К нашему огромному удивлению, в Snowball подошли к локализации такого прославленного проекта спустя рукава. Перевод описаний миссий не выдерживает никакой критики – так по-русски не говорят. Откровенная халтура. Кроме того, некоторые тексты банально не вмещаются в отведенные под них блоки.

«Меч судьбы» Mythic Blades



Жанр файтинг
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

Тот факт, что файтинги очень редкие гости на ПК, общеизвестен, но это совсем не повод скармливать общественности осетрину второй свежести. Авторы Mythic Blades честно попытались перенести Soul Calibur на персональный компьютер, но, как обычно, безуспешно. Пожалуй, жанр стоит оставить жить только на консолях.

Древнегреческий сеттинг не спасает абсолютно провальный проект. Мифические герои, сражающиеся по воле Зевса и Ареса на аренах, смешны, толковых комбо нет, анимация персонажей просто ужасна, да и вообще графика игры не блещет – это явно вчерашний день. Собственно бои показались нам неимоверно скучными.

Локализаторы на Mythic Blades явно отдыхали. Перевод коротенького вступительного комикса и меню да озвучка пары реплик во время боя – работа несложная. Впрочем, придраться к русификации нельзя – ошибок здесь нет. Но игра все равно плохонькая. Советуем посмотреть Soul Calibur III, а лучше – II на Sony PlayStation 2.

«Мировой баскетбол» World Basketball Manager



Жанр спортивный менеджер
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ☆☆☆☆☆

Жанр спортивных менеджеров включает порой весьма редкие виды состязаний, но чаще ограничивается футболом. Программисты из Metal Fin решили создать баскетбольный менеджер, причем всеобъемлющий. Цифры впечатляют – 62 турнира, более шестисот команд, в том числе 94 национальные сборные, свыше 10 тысяч баскетболистов и около тысячи тренеров, у каждого игрока пятьдесят характеристик, у команды – двадцать пять.

WBM – достаточно стандартный менеджер с трансфером игроков, распределением бюджета, назначением тренировок и просмотром матчей. Увы, никакого 3D и даже 2D в этой части нет – сухой текст с описанием происходящего на площадке. Игра, возможно, и неплоха, но то, что за два года, прошедшие с момента ее выхода, она не заслужила ни одной рецензии, настораживает.

Перевод, скорее всего, хорош, вот только авторы забыли положить на диск русскую версию используемого шрифта. Так что вместо всех надписей вы увидите странные значки – так играть невозможно. Редкий случай, когда за русификацию мы ставим ноль баллов.



«Ученик мага: В поисках магической книги»

The Sorcerer's Apprentice

Жанр action
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★☆☆

Пусть вас не обманывает похожий на Гарри Поттера молодой человек, оседлавший метлу, что изображен на обложке диска «Ученик мага», равно как и стилизованный под сами-знаете-что шрифт – эта игра не имеет ничего общего со знаменитой книгой и фильмом. Перед нами бюджетный гибрид Magic Carpet и Flying Heroes. В роли ученика мага мы на метле летаем над волшебной страной, попутно разбираясь с разнообразной нечистью и собирая страницы потерянной колдовской книги. В игре присутствуют рудиментарные ролевые элементы – уничтожая врагов, мы получаем опыт, а по достижении нового уровня – дополнительные заклинания и артефакты. Звучит все это неплохо, на деле же... геймплей оказывается рваным и несбалансированным, графика – явно устаревшей, играть к тому же не слишком интересно да еще и сложно.

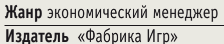
Русификацию нельзя назвать хорошей. Во-первых, очень неудачно выбран шрифт, во-вторых, есть определенные шероховатости и в переводе. Озвучка, опять-таки по причине бюджетности проекта, отсутствует.



«Фабрика развлечений» Game Tycoon



Жанр экономический менеджер
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор Nitro
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

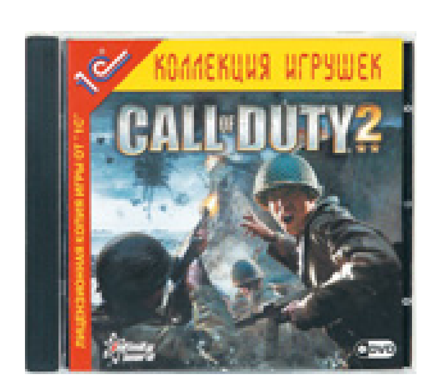


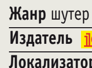
Наконец-то разработчики компьютерных игр сподобились на выпуск проекта-автобиографии. Точнее, немцы, большие любители разнообразных экономических менеджеров, подготовили релиз Game Tycoon еще в сентябре 2003 г., теперь же появилась его русская версия.

В Game Tycoon нам предлагается организовать собственную игровую студию и вместе с индустрией пройти путь от «гаражной» фирмочки и эпохи разработчиков-энтузиастов до современных мультимедийных холдингов и полной коммерциализации бизнеса. Здесь в упрощенной форме представлены все этапы создания игры, от программирования движка, выработки концепции и набора персонала до комплектации готового продукта бонусами, печати дисков и промо-кампании. Всем собирающимся влиться в ряды девелоперов настоятельно рекомендуется.

Локализация вышла весьма достойной. Тексты переведены практически без ошибок, перерисованы многие текстуры. Озвучка хотя и без особых изысков, но выполнена на должном уровне.

Call of Duty 2



Жанр шутер
Издатель 
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Несмотря на свою полную вторичность, аркадный и нереалистичный геймплей, Call of Duty 2 остается одним из лучших шутеров на тему Второй мировой войны. В новой версии графика стала еще более навороченной и кинематографичной, действо – динамичнее, а количество врагов – просто невероятным. На выбор даются три кампании – советская (самая короткая), английская (самая длинная) и американская, но игру все равно можно пройти буквально за один вечер. Не в последнюю очередь из-за того, что в Call of Duty 2 вы практически бессмертны. Получив тяжелейшее ранение, достаточно найти укрытие и отдышаться – и вот боец опять готов к схватке.

Локализация, которой, к счастью, не пришлось долго ждать, почти идеальна. Голосом «под Левитана» озвучены исторические хроники, переведены брифинги и дневники, все диалоги бойцов и возгласы противников просто великолепны. В текстах есть некоторые шероховатости, но при таком объеме перевода ими можно пренебречь.

MotoGP 3 Ultimate Racing Technology



Жанр мотосимулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Мотосимулятор от Climax был и остается лучшим в отношении как графики, так и геймплея, несмотря на то что последняя, третья часть MotoGP оказалась несколько неоднозначным продуктом. Правда, стоит признать, что сильных конкурентов у него давно уже нет. Основные претензии в MotoGP 3 вызывает традиционная нереалистичность столкновений, слабоватый AI противников и небольшое число соревнований. Впрочем, остальные составляющие игры – лицензированные трассы и гонщики, визуальный и звуковой ряд – заслуживают самой высокой оценки. Ну и, конечно, геймплей по-прежнему великолепен.

Русификация от «Буки» оказалась достаточно качественной. Переведены многочисленные меню и описания, отлично озвучены интерактивные уроки вождения мотоцикла (подбор голоса идеален). У нас есть всего два замечания – текст не всегда помещается в отведенные для него рамки, а перевод технических терминов порой не совсем точен.

«Onimusha. Путь самурая» Onimusha Warlords



Жанр action/adventure
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★☆☆

В свое время «Онимуша» оказалась первой приличной игрой для новой тогда консоли PlayStation 2 – неудивительно, что впоследствии она превратилась в отличный цикл о нелегкой борьбе самураев с демонами в средневековой Японии.

Портирование первой части на ПК, к сожалению, выполнено из рук вон плохо. Компьютерная версия «Онимуши» имеет разрешение экрана 640×480 и неудобное управление – уже одно это способно отвратить от нее большую часть геймеров, желающих познакомиться с консольным хитом почти пятилетней давности.

Печальную картину дополняет посредственная русификация. Хотя собственно перевод в целом и неплох, однако в чисто техническом плане работа локализаторов не выдерживает никакой критики. Сильные фоновые шумы (такое ощущение, что голоса актеров записывали в обычной комнате с компьютерной гарнитуры), периодическое несоответствие субтитров произносимым фразам, наложение реплик друг на друга и в довершение всего – исковерканное имя главного героя...

«Settlers: Наследие королей. Сага о туманах»

Settlers: Heritage of Kings. The Nebula Realm



Жанр стратегия реального времени
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

Settlers: Heritage of Kings (рецензия «ДПК», № 4, 2005; локализация «ДПК», № 8, 2005) не стала прорывом в новое измерение для орденоносной серии. Вместо того чтобы развивать уникальные черты, всегда отличавшие Settlers от соседей по жанру, авторы решили приблизить геймплей к традиционному для RTS. Впрочем, у пятой части были сильные стороны – графика, сюжет, несколько интересных нововведений.

Продолжение, The Nebula Realm, по сути, та же самая игра, только чуть-чуть больше. Имеется тройка свежих юнитов (особенно хорош вор), пара новых строений, возможность возводить мосты (в строго заданном месте). Сюжет продолжает историю теперь уже короля Дарио и его друзей.

Локализация, как и раньше, выполнена на высоком уровне. Отлично подобраны голоса актеров (те же, что и в «Наследии королей»), перевод безупречен. Единственная претензия – затянутые паузы в сюжетных диалогах.

«World Racing 2: Предельные обороты»

World Racing 2

Жанр гоночная аркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Безусловно, вышедшая в декабре Need for Speed: Underground 2 затмила все полуаркадные автосимы 2005 г., тем не менее были и другие неплохие игры в этом жанре, которые не стоит списывать со счетов. Например, World Racing 2. Хотя проект не хватает звезд с небес и не в силах на равных соревноваться с NFS:U2, перед нами крепкий середнячок. Со множеством лицензированных автомобилей, большим числом весьма интересных трасс, очень неплохой графикой и занятной системой повреждения машин. Недостатки игры – читерский AI противников, странная физика столкновений и абсолютно провальная музыка.

Локализация от «Акеллы» почти идеальна. Описания трасс и заданий не содержат особых ошибок, а советы водителям, демонстрируемые во время загрузки, вообще переведены отлично. Неудачно русифицированы разве что названия миссий. И традиционно текст не всегда попадает в отведенное ему место.

Worms 4: Mayhem

Жанр пошаговая стратегия
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Помнится, после выхода ужасной Worms Forts: Under Siege главный редактор поклялся не играть в червячные стратегии до тех пор, пока разработчики из Team17 не направят серию в старое русло. Похоже, к Олегу прислушались, и новая версия «Червяков» обратилась к истокам. Нет, конечно же, она не стала опять двухмерной (как можно, в наше-то время!), но по сути Worms 4: Mayhem – это подправленная и улучшенная Worms 3D. Авторы вернули старые виды оружия и добавили новые, убрав к чертям собачьим ненужные форты, и «включили» разрушаемость земли (правда, не на всех уровнях). Хотя до старых плоских проектов Worms 4: Mayhem все равно недотягивает – ни по увлекательности, ни по сложности. Перед нами еще один пример упрощения в угоду широкой публике.

Локализация порадовала очень хорошим переводом и отличным подбором шрифта. Перерисованы даже некоторые текстуры. Вот только смешной озвучки, как это было в Worms 3D, здесь нет – черви общаются на смеси тарабарского и английского.

«Дневной Дозор. Мел судьбы»

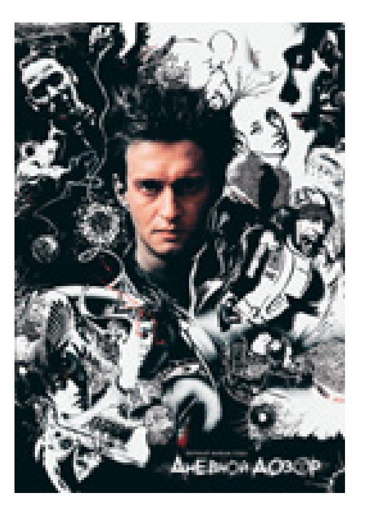




Олег Данилов

Да, спецэффекты почти голливудского уровня в России делать научились. С режиссурой и актерской игрой похуже, но картинка уже получается. И пусть в «М&М» мастера SFX отдохнули, зато в «Дневном Дозоре» оттянулись на славу. И не так уж важно, что в сюжетной линии зияют многометровые пробоины, количество логических нестыковок превосходит все мыслимые пределы, а фильм распадается на отдельные эпизоды – зато зрители довольны.

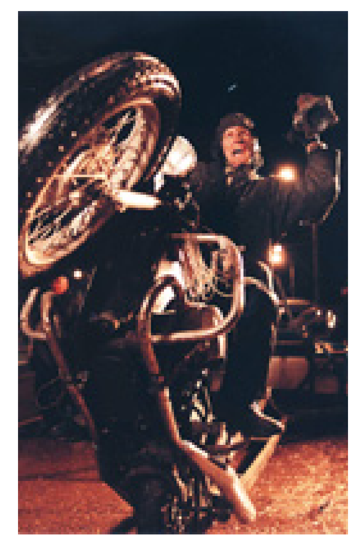
Похоже, сценарий переписывался специально под нужды SFX-студий, причем по составленной заранее схеме: средневековое побоище со взятием города – 1 шт. (грядущий «Батый», судя по всему, будет хорош), парковка машины по стене гостиницы «Космос» – 1 шт., эротические сцены нетрадиционные – 2 шт., разрушение Москвы – 1 шт., использование неклассических заклинаний – 2 шт., реклама – 10 шт. От книги Лукьяненко в итоге остались лишь имена героев, самая идея Мела судьбы да эпизод с обменом телами между Антоном и Ольгой.

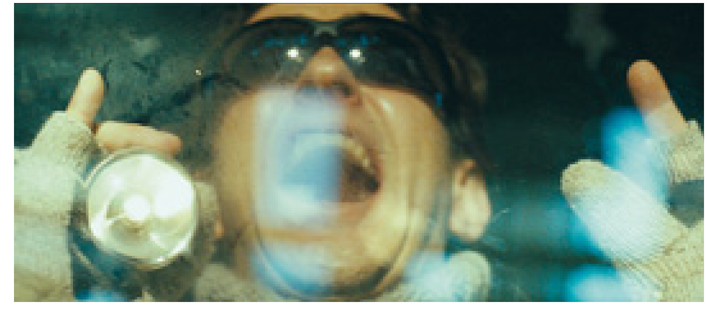


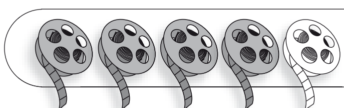
Актеры в «Дневном Дозоре» даже не напрягаются. Собственно, и незачем – персонажи достаточно условны. Хабенский, кажется, вошел в роль еще в конце 90-х годов и все никак из нее не выйдет, Порошина (Светлана) совсем не тянет на Великую волшебницу, Меньшов (Гесер) и Вержбицкий (Завулон) напоминают соответственно мелкого чиновника администрации России и вора в законе. Зачем в картине Золотухин (отец Кости) и Дима Мартынов (Егор), вообще непонятно. Лишь две актрисы пытаются играть, и выходит у них на удивление неплохо. Галина Тюнина великолепна, особенно в эпизодах с обменом тел, ну а Жанна Фриске просто создана для роли Алисы. Честно говоря, от весьма посредственной певицы мы таких актерских талантов не ожидали. Кстати, отдельное спасибо надо сказать дизайнерам костюмов Алисы – еще не Поль Готье, но уже близко.

Впрочем, благодаря великолепным action-сценам и некоторому количеству хороших шуток фильм смотрится на одном дыхании. Вот только запоминается после просмотра не сюжетная канва и Главная Мысль, а SFX-эпизоды. Обрушение Останкинской башни (видимо, этот фаллический символ давно не давал покоя российским кинематографистам), погром в гостинице «Космос» (приятно было увидеть хорошо знакомые по КРИ места), сцена с колесом обозрения (явно заимствованная и несколько надуманная), автотрюки, джигитовка и... собственно, больше ничего.

Интересно, будет ли продолжение? При подобном окончании фильма возможно все. От полной заморозки проекта до съемки бесконечного числа сиквелов.







Компания «Гемини Фильм», 2005
Web-сайт www.dozorfilm.ru
Режиссер Тимур Бекмамбетов
В ролях Константин Хабенский (Антон Городецкий), Владимир Меньшов (Гесер), Галина Тюнина (Ольга), Мария Порошина (Светлана), Виктор Вержбицкий (Завулон), Жанна Фриске (Алиса), Алексей Чадов (Костя), Валерий Золотухин (отец Кости), Дима Мартынов (Егор), Николай Олялин (Инквизитор), Игорь Лифанов (попугай Гоша), Римма Маркова (ведьма Дарья) и др.

The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe

«Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф»





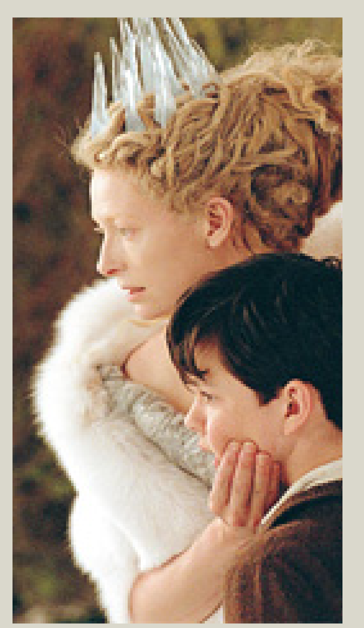
Олег Данилов

После повального увлечения в начале 90-х годов прошлого века творчеством Дж. Р. Р. Толкиена мы как-то забыли, что одновременно с ним творил еще один писатель, как ни странно, тоже оксфордский профессор и друг Дж. Р. Р. – Клайв Стейплз Льюис (1898–1963). А между тем произведения Льюиса знают и любят во всем мире не меньше, чем эпопею Толкиена. Отрадно, что после нескольких неудачных телеверсий «Хроник Нарнии» в Голливуде наконец-то решили перенести на большой экран все семь книг цикла. Причем в порядке написания, начиная со «Льва, Колдуньи и платяного шкафа».

Сразу хочется предупредить любителей action и взрослого фэнтези: фильм, впрочем, как и сам оригинал, – детский. Первая часть рассчитана на малышей 5–6 лет. Более того, Льюис, чтобы не травмировать дошкольников, убрал из повествования все страшные и неприятные моменты. Режиссер ленты, Эндрю Адамсон, следуя за пером писателя (а картина повторяет оригинал буквально слово в слово), тоже удачно смягчил «боевые» эпизоды. Например, сцена жертвоприношения Аслана в книге выглядит более жесткой, чем в кино. «Лев, Колдунья и Волшебный шкаф» – достаточно неспешный фильм: некоторые сцены, возможно, покажутся взрослым зрителям затянутыми, но детям они необходимы для лучшего восприятия сказки. Так что рекомендую смириться.

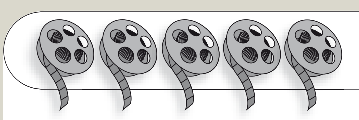
Режиссеру удалось избежать многочисленных религиозных аллюзий, заложенных Льюисом в повествование. Фильм смотрится именно как добрая детская сказка, а не как пропагандистская агитка римской католической церкви.

По зрелищности «Хроники Нарнии», пожалуй, самый совершенный на сегодня кинофильм. Можно спорить о красоте пейзажей, уступающих показанным во «Властелине Колец» (снимались они, кстати, там же – в Новой Зеландии), но работа мастеров спецэффектов поражает. Жители Нарнии – фавны, кентавры и магические звери – кажутся абсолютно живыми. Лев Аслан – символ и король Нарнии – великолепен, семейство Бобров неподражаемо, а фавн Мистер Тумнус и кентавр Ореус заслуживают отдельной премии киноакадемии.



Маленькие актеры справились со своими ролями в целом неплохо, но временами они переигрывают, впрочем, в книге дети тоже несколько шаблонны. А вот Тилда Свинтон как будто специально родилась для роли Колдуньи – от нее прямо-таки исходит злая энергия.

Обязательно посмотрите вместе со своими чадами «Хроники Нарнии» – лучший детский фильм прошлого года и один из лучших вообще. И в конце концов, прочитайте оригинал.



Компания Walt Disney Pictures, 2005
Web-сайт www.narnia.com.ua
Режиссер Эндрю Адамсон
В ролях Джорджи Хенли (Люси), Скандар Кейнес (Эдмунд), Уильям Мозели (Питер), Анна Поуплевелл (Сьюзан), Тилда Свинтон (Колдунья), Джеймс Мак-Авой (Мистер Тумнус), Кинар Шах (Гинаррбрик), Патрик Кейк (Ореус), Лаям Нисон (голос Аслана) и др.

